アニメキョウ

ANIMATRIX

Animatrix # 1 - P. V. P. en España: € 2.94 / 490 Ptas. - En Argentina: $4,90.- En México: $25.- En Chile: $1900.- En Uruguay: $55.-

BLOOD THE LAST VAMPIRE - ARGENTO SOMA - VAMPIRE HUNTER D - LOVE HINA - YOU ARE UNDER ARREST!



SUPER LAMINA INUYASHA

COWBOY BEBOP

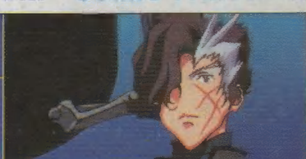
GOLPEANDO LAS PUERTAS DEL CIELO

SAKURA CARD CAPTOR

LA CARTA SELLADA

9 771666 129008 00001

NAJIKA DENGEKI SAKUSEN - SAIYUKI - COMIC PARTY - ARMS - CHANCE - ADN - STAR OCEAN EX - ZOE



ARGENTO SOMA

UNA LUCHA DE AMOR-ODIO



CONAN

CUENTA REGRESIVA AL CIELO



CLAMP

INFORME ESPECIAL

ANGELIC LAYER

UN DEPORTE ANGELICAL



VANDRED 2

LA HISTORIA CONTINUA

ANIME LINE DO NOT CROSS - ANIME LINE DO NOT CROSS - ANIME LINE DO NOT CROSS - ANIME LINE DO NOT CROSS

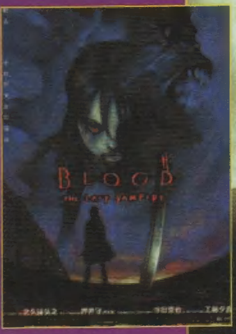


SE APAGAN LAS LUCES. EL ULTIMO TREN SUBTERRANEO DEL DIA SIGU

NADIE PODRIA IMAGINAR SIQUIERA POR UN SEGUNDO... APENAS UNOS INSTANTES DESPUES, LAS LUCES VUELVEN A

Justo después del fin de la guerra de Vietnam, el ejército de los Estados Unidos se encuentra sumamente preocupado por la deteriorada situación de sus bases en Oriente. Pero una nueva amenaza mucho más intranquilizadora se cierne sobre ellos, atacando el corazón mismo de estas bases militares... vampiros.

Estos monstruos de la noche no son parecidos a nada que se haya visto jamás. No se trata de vampiros que atacan la yugular de sus desprevenidas víctimas. Llamados por algunos con el nombre de





SAYA MISMA ES UN MISTERIO. TANTO O MAS QUE EL ORIGEN DE LOS VAMPIROS. NO SONRIE. CASI NO TIENE EXPRESION. SOLAM



Teroptéridos, estas bestias se transforman en grotescas criaturas antes de saciar su hambre con carne humana. Una monstruosa aberración que debe ser combatida. Cierta organización secreta dentro del ejército comienza a desplegar sus alas y en poco tiempo da con la persona indicada. Una elegida...

EL SECRETO ODIO DE LA CAZADORA

Saya es también mucho más de lo que aparenta ser. Una joven que tras su aspecto normal oculta a la mejor cazadora de bestias que jamás haya existido. Un Teroptérido no es rival para su fuerza sobrehumana y para su letal espada. Contactada por es-

BLOOD THE LAST VAMPIRE

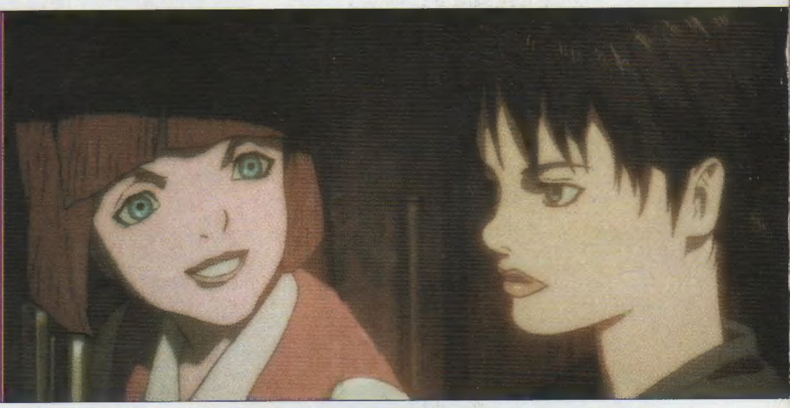
UNA VORAGINE DE SANGRE

E SU MARCHA EN MEDIO DE LA OSCURIDAD PLENA. NADIE SOSPECHA.
NCENDERSE Y ELLA SIGUE IMPAVIDA, OCULTANDO SU ESPADA, CUYA AFILADA HOJA DESCANSA AHORA SATISFECHA...

ta organización secreta, Saya ingresa en la preparatoria de la base militar estadounidense de la ciudad de Yokota en Japón, con el fin de hallar y aniquilar a los vampiros que allí se esconden. Pero Saya misma es un misterio. Tanto o más que el origen de los vampiros. Su odio hacia estas criaturas y su sistemático exterminio aún no tienen explicación. Ni siquiera los motivos por los cuales acepta la propuesta de la organización quedan claros. No sonríe. Casi no tiene expresión. Solamente parece cobrar vida cuando explota en un salvaje tornado de furia, cayendo implacable sobre sus enemigos. El único sentimiento palpable en Saya parece ser el odio.

UNA NUEVA ERA EN ANIMACIÓN

Blood: The Last Vampire es el primer largometraje japonés realizado cien por ciento de forma digital. Desde el diseño de arte y la animación, hasta la banda de sonido y la dirección, todo en *Blood* es impecable. Incluso los vehículos -que muchos espectadores confundieron con escenas de vídeo-, los elegantes rasgos de Saya y los monstruosos Teroptéridos poseen una calidad asombrosa. Esto, sumado a una trama atrapante y frenética, que solamente da un breve respiro durante la escena en la que Saya ingresa en la base de Yokota, es todo lo que uno puede esperar de una creación de Production IG. Y ha cumplido con creces nuevamente.



TE PARECE COBRAR VIDA CUANDO EXPLOTA EN UN SALVAJE TORNADO DE FURIA, CAYENDO IMPLACABLE SOBRE SUS ENEMIGOS.

FICHA TECNICA BLOOD: THE LAST VAMPIRE	
	DIRECTOR / STORYBOARD: Hiroyuki Kitakubo.
	SCREENPLAY: Kenji Kamiyama.
PRODUCCION: Production IG.	DIRECTOR DE ANIMACION: Shinji Takagi.
IDEA ORIGINAL: Mamoru Oshii.	DISEÑO DE PERSONAJES: Katsuya Terada.

アルジェント・ソーマ

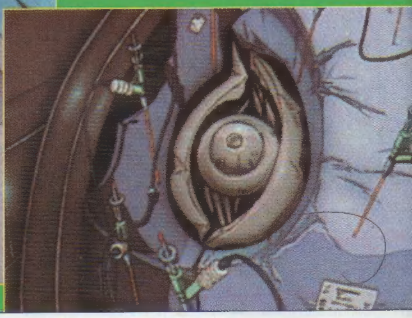
ARGENTO SOMA



AÑO 2054. LA RAZA HUMANA HA INICIADO UNA INVES
PARA PODER SOBRELLEVAR EL ACU

La humanidad se encuentra en peligro y es necesario generar un plan de acción para poder hacer frente a esta invasión. Un tercio de la población mundial ha perecido y otra importante cantidad se encuentra en peligro latente. Urge tomar una decisión. Pero los extraterrestres son muy superiores. Es virtualmente imposible enfrentarse a ellos con las armas convencionales de las que se dispone. El profesor Kaneshiro Takuto tiene entonces la brillante idea que salvará al planeta: utilizar el cuerpo muerto de un alien para reformarlo y usarlo como arma de defensa. Para esto, se crea la organización Funeral, un ente especializado en la investigación y desarrollo de nuevos métodos de defensa, de los cuales el principal es la modificación de este alien.





CUANDO LOS ESTUDIOS PARECEN POR FIN ESTAR ENCARRILADOS, LO IMPREVISIBLE SUCEDE. UNA RAZA DE EXTRATE



La tarea es ardua, pero el brillante equipo de científicos lo consigue... aunque sin imaginar las consecuencias.

UN JURAMENTO DE VENGANZA

Al despertar, el alien provoca un violento accidente dentro del laboratorio, acabando con la vida de la joven Agata Maki, novia de Kaneshiro. El profesor es entonces invadido por un odio irracional y jura que se vengará de este resucitado ser. Pero pronto comprende que sus deseos de venganza deberán esperar en pos del bien de la humanidad. Frank, tal es el

EL FRANKENSTEIN DEL FUTURO

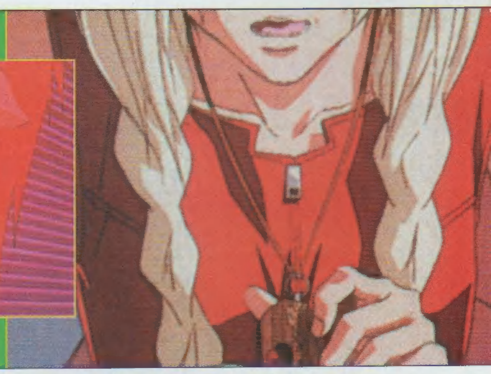


GACION CIENTIFICA DE PROPORCIONES INIMAGINADAS

ITE PROBLEMA DE SUPERPOBLACION.

nuevo nombre del alien, posee los poderes y habilidades necesarios para hacer frente a los invasores. Y la aparición de una niña llamada Harriette Bartholomew, hará que Frank adopte una postura sorpresivamente más amable. Hatti es dueña de ciertas características especiales: su cerebro no es cien por ciento humano, lo que le permite entablar contacto con el extraterrestre. Frank y Hatti pronto se harán amigos inseparables, y el gigantesco alien metálico demostrará sus capacidades, por primera vez, protegiendo a la niña de un ataque inesperado. Kaneshiro, por su parte, tras la muerte de su amada Maki,





STRES INVADE LA TIERRA SIN NINGUN PROPOSITO APARENTE. ¿DESEOS DE CONQUISTA? NO. ¿ENTONCES QUE BUSCAN?....





intenta rehacer su vida con la nueva identidad de Ryu Soma. Como miembro activo e importante de Funeral, Ryu tiene un acceso casi cotidiano a Frank y sus capacidades. Pero Ryu navega en aguas turbulentas e impredecibles. Sabe que el destino de la humanidad depende de ese gigante... pero no puede evitar odiarlo y desear secretamente que, durante algún combate con los alienígenas, caiga herido de muerte.

LA VIEJA LUCHA DE AMOR-ODIO

Argento Soma es una historia

de acción frenética y de sentimientos encontrados, durante la cual cada uno de los protagonistas comenzará a descubrir sensaciones que creía imposibles hasta ese momento. Deseos de muerte y de amor que se contradicen, pero que hacen al espíritu que el director Kazuyoshi Katayama y el diseñador de personajes Isao Murase quisieron impregnarle a la serie desde un principio. Las dudas atormentan a todos los protagonistas de la serie, haciendo aún más dificultosa la tarea de proteger la Tierra de la destrucción completa.





RYU SOMA *(antes conocido como Takuto Kaneshiro) desea fervientemente la muerte de Frank... pero sabe que eso condenaría a toda la humanidad.*

DAN SIMMONS *un excelente piloto y soldado... y el principal rival de Ryu.*

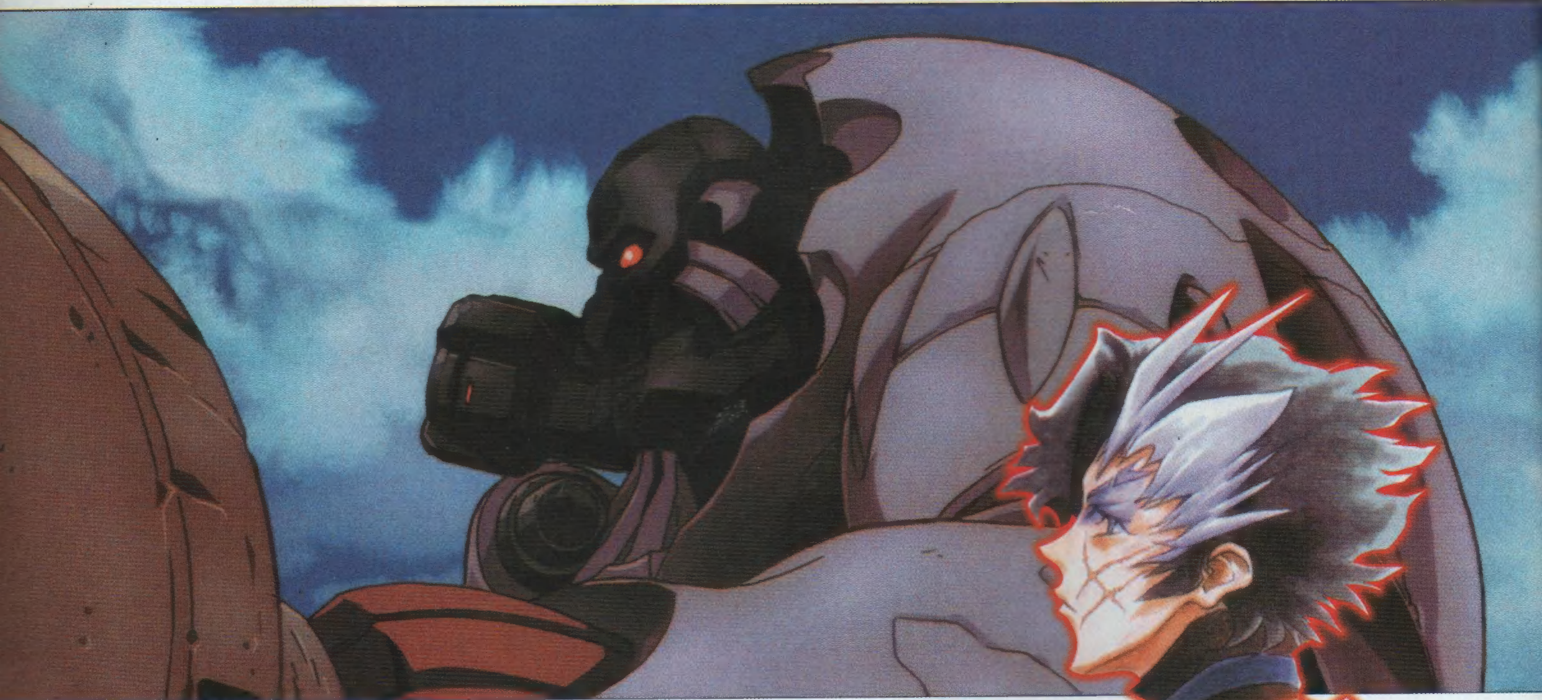


HARRIETTE BARTHOLOMEW *también conocida como Hatti, posee habilidades insospechadas: una porción de su cerebro perteneció a un alien y es la única que puede comunicarse con Frank, lo que la convierte en una pieza de gran valor dentro de este juego de destrucción.*

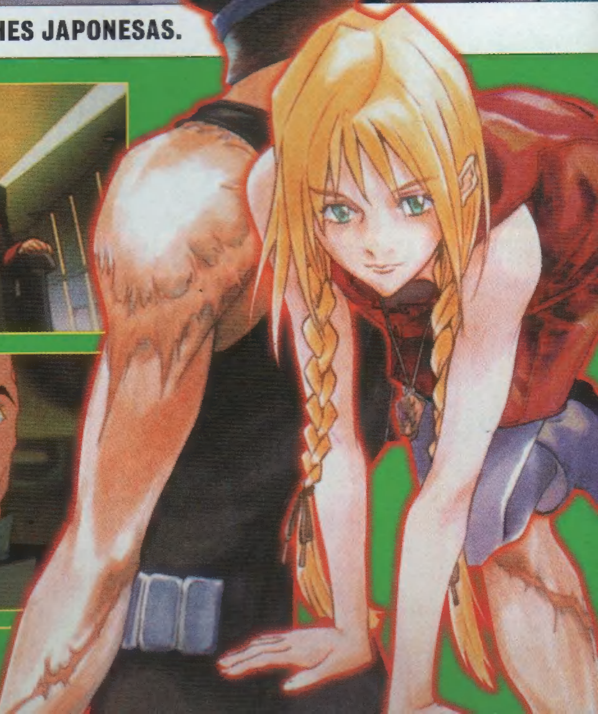


GUINEVIA GREEN *soluciona como si nada los cruces sentimentales que se suceden entre los restantes integrantes del grupo. Toda una mujer adulta. Parece no tener ningún trauma como Inez y Michael, pero...*

ARGENTO SOMA FUE ESTRENADA EN JAPON DURANTE OCTUBRE DE 2000...



... Y HOY SIGUE SIENDO UNO DE LOS ANIMES DE MAYOR AUDIENCIA EN LAS NOCHES JAPONESAS.



INEZ SOUJA *es la comandante del grupo Funeral. Se vio obligada a abandonar a su familia para llevar adelante este proyecto... y es por eso que Hatti le resulta tan especial.*



MICHAEL HATLAND *es el gran general del combate: Obedece todas y cada una de las órdenes de Inez, a pesar de que gran parte del poder recae en él.*





SUE HARRIS *convocada especialmente por el grupo Funeral debido a sus sobresalientes habilidades como piloto de combate. Pero su pasado esconde varios secretos sorprendentes.*



WXIII KIDOO KEISATSU PATLABOR

LA LEY DEL METAL... Y EL SUFRIMIENTO DE LA CARNE

ESTE ES EL MUNDO DE PATLABORS, UN MUNDO EN EL QUE EL CRIMEN APROVECHA CADA RESQUICIO Y CADA RINCON PARA HACER SENTIR SU INMISERICORDE OBRA.

A finales del siglo XX el hombre construyó una serie de gigantescos robots. Bautizados como Labors, estaban destinados exclusivamente a todo lo que tuviese que ver con la construcción. Pero casi de inmediato, los Labors comenzaron a ser utilizados en otras ramas, como las actividades militares, las investigaciones e, incluso, los entretenimientos.

Pero con este crecimiento en la cantidad de Labors, también hubo un aumento en lo que se denominó Labor Crime o crímenes Labor: actos ilícitos en los que los Labors formaban parte fundamental, desde terrorismo a pequeños hechos de vandalismo.

Para poder hacer frente a este nuevo tipo de criminalidad, la policía de Tokio fundó un nuevo cuerpo llamado Special Vehicles Section 2, o SV2, una división de vehículos especiales que hacía uso de los Labors para patrullar las calles y mantener el orden. Estos Labors patrulleros fueron bautizados con el nombre de Patlabors. Y ya se sabe: a crímenes gigantescos, justicieros gigantescos.

Este es el mundo de Patlabors, un mundo en el que el crimen aprovecha cada resquicio y cada rincón para hacer sentir su inmisericorde obra. Un mundo en el que los fabulosos robots policías intentan poner orden y paz en una Tokio invadida por el caos.

LA VERDAD DEBE SER HALLADA... AUNQUE ESA VERDAD SEA MUCHO MAS CRUEL DE LO QUE YASU HAYA JAMAS IMAGINADO...

LA MUERTE Y UNA ENIGMATICA MUJER

Bajo la dirección del reconocido Fumihiko Takayama, guión de Miki Tori y mechas diseñados por Yuu Debuchi, WXIII Kidoo-Keisatsu Patlabor se centra en el universo de Patlabor y narra los eventos que se suceden cuando una serie de cadáveres son hallados en la bahía de Tokio. Junto a ellos, la presencia de cuatro Labors llama la atención del detective Yasu, quien pone inmediatamente manos a la obra con el fin de averiguar los sucesos que llevaron a la muerte a estos desdichados.

La investigación cruza al detective Yasu con una misteriosa mujer, Saeko Misaki, con quien comenzará a mantener una profunda relación. Ambos se verán pronto envueltos en una serie de hechos que jamás hubiesen imaginado. Tras los rastros de lo que parece ser una bizarra y enigmática criatura, descubren la existencia de una base militar norteamericana y de un laboratorio de investigaciones biológicas en pleno Tokio que aparentan ser los eslabones clave en esta extraña trama.

FICHA TECNICA WXIII KIDOO KEISATSU PATLABOR

DIRECCION	Fumihiko Takayama
GUION	Miki Tori
ILUSTRACION	Hideki Takahashi
TERMINACION	Harue Oono y Yoshimi Koshikawa
BACKGROUNDS	BIHOH
EFECTOS ESPECIALES	Masahiro Murakami
TEXTO	Ryoota Nezu
OBRA ORIGINAL	HEAD GIA
DIRECTOR GENERAL	Teiji Endoo
DISEÑO DE VESTUARIO	Akemi Takada
IDEA ORIGINAL DE LOS PERSONAJES	Masami Yuuki
DISEÑO DE MECHAS	Yuu Debuchi
DIRECTOR DE IMAGEN	KISE
MUSICA	KAWAI
PRODUCCION	MAD HOUSE



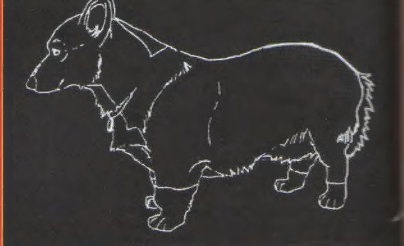
LA PRIMERA INCURSION DE COWBOY BEBOP EN LA PANTALLA GR

PERO YA SE PERFILA COMO UNO DE LOS EVENTOS DE MAYOR

La versión fílmica de Cowboy Bebop puede ser considerada tanto una aventura aparte, como una natural prolongación de los episodios televisivos. A los personajes ya conocidos, se suman nuevas creaciones, dise-ños de mechas renovados y un estilo visual radicalmente distinto al original...

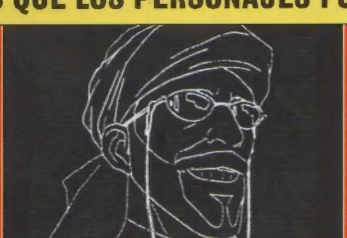
KAWAMOTO TOSHIHIRO

Este hombre es una de las piezas clave de la producción de Cowboy Bebop: nada menos que el diseñador de personajes cuyo nombre internacional se debe, en gran parte, al carisma y la personalidad que otorgó a los protagonistas de la serie. Nacido en 1963 en la provincia de Mie, Toshihiro tuvo una vasta experiencia como diseñador de personajes en diferentes animes antes de desembarcar en Cowboy Bebop.

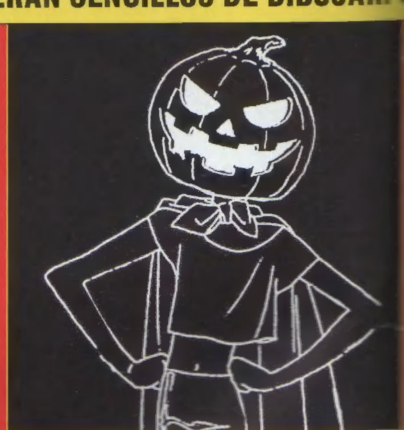


EIN. *Es uno de los personajes que ha sufrido ciertas modificaciones. Originalmente poseía otra mancha en su lomo pero, para su paso a la televisión japonesa, se decidió que esta mancha desapreciera.*

KAWAMOTO TOSHIHIRO: "QUERIAMOS QUE LOS PERSONAJES FUERAN SENCILLOS DE DIBUJAR.



LACID. *Este personaje -que hace su debut en el filme está basado en el guía que Toshihiro y Watanabe contrataron cuando visitaron Marruecos en busca de información para los escenarios del largometraje. Al parecer, el carácter y la forma de expresarse de Lacid en la película son un calco exacto de los de este hombre.*





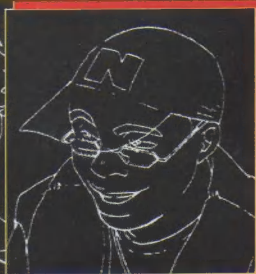
COWBOY BEBOP

GOLPEANDO LAS PUERTAS DEL CIELO

ANDE AUN SE ENCUENTRA EN PLENO PROCESO DE PRODUCCION,
ENVERGADURA EN EL MUNDO DE LA ANIMACION JAPONESA.

SPIKE.
Nuestro entrañable héroe también ha sufrido varios cambios. La abundante cabellera que supo lucir antes, se ha reducido considerablemente. Después de todo, es más sencillo de dibujar, ¿no?





LEE SAMSON.
Este es uno de los personajes cuyo aspecto navegó a la deriva durante un buen tiempo. La versión que podremos ver en la película es diferente a la original.

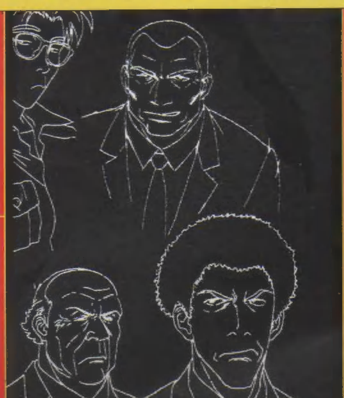
LA IMAGEN POR LA IMAGEN MISMA

Aparte de ser el creador de los personajes de Bebop, Kawamoto Toshihiro también es el director de dibujos y el responsable de realizar

UE DEMOSTRARAN EXPRESIONES Y ESTADOS DE ANIMO CON SOLAMENTE UN PAR DE LINEAS".

LA CALABAZA DE EDWARD. *Si hablamos de modificaciones, la de Edward es sustancialmente llamativa. Durante el film, Ed aparece con esta calabaza iluminada (al mejor estilo Halloween) en la cabeza. De todas maneras, estos elementos extraños (y hasta bizarros en ocasiones) son parte de la atracción que Cowboy Bebop ejerce sobre el público.*

LOS VIEJOS. *Los personajes secundarios de Cowboy Bebop -como todo buen anime que se precie de serlo- poseen la misma riqueza visual y conceptual que los protagonistas... aunque ya estén un poco entrados en años.*
De izquierda a derecha y en el sentido de las agujas del reloj:
Shadkins, el General de la milicia marciana, Hoffman y Murata.



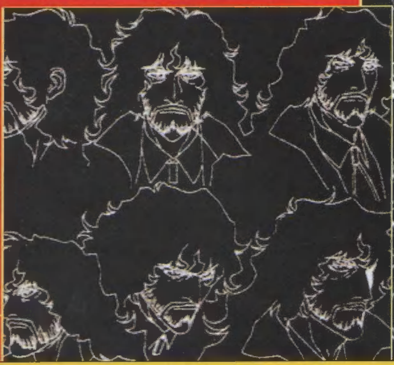
personalmente un riguroso control sobre todos ellos. La función de Toshihiro es vital, ya que la estructura argumental de la serie se basa en gran parte en sus protagonistas. El propio Toshihiro cuenta que "nos pusimos de acuerdo con el director para llevar a cabo una "diferencia de temperatura" entra la serie y la

LA VERSION FILMICA DE COWBOY BEBOP PUEDE S

COMO UNA NATURAL PROLONGACION DE L

película. Concretamente, en este filme queremos transmitir imágenes que hablen por sí mismas en base al color y no a los detalles. Por ejemplo, el color de Vincent es negro. Y el de Electra también. Además, queríamos que los personajes fueran sencillos de dibujar. Que demostraran expresiones y estados de ánimo con solamente un par de líneas".

VINCENT *Es un personaje sumamente inexpresivo y, como consecuencia, se convierte no sólo en uno de los elementos fundamentales de la película, sino también en uno de los personajes más difíciles de recrear. "Vincent debía ser muy inexpresivo. Su rostro se mantiene congelado sin importar con quién esté o qué grado de violencia alcance. Entonces, lo único que queda es el movimiento de sus pupilas. Un trabajo para dibujantes sutiles. Tiene que ser algo casi imperceptible porque, si la punta de sus labios llegara a moverse, entonces perdería su misterio y se transformaría en un personaje barato".*





A LOS PERSONAJES YA CONOCIDOS, SE SUMAN NUEVAS CREACIONES, DISEÑOS DE

DISEÑO DE MECHAS

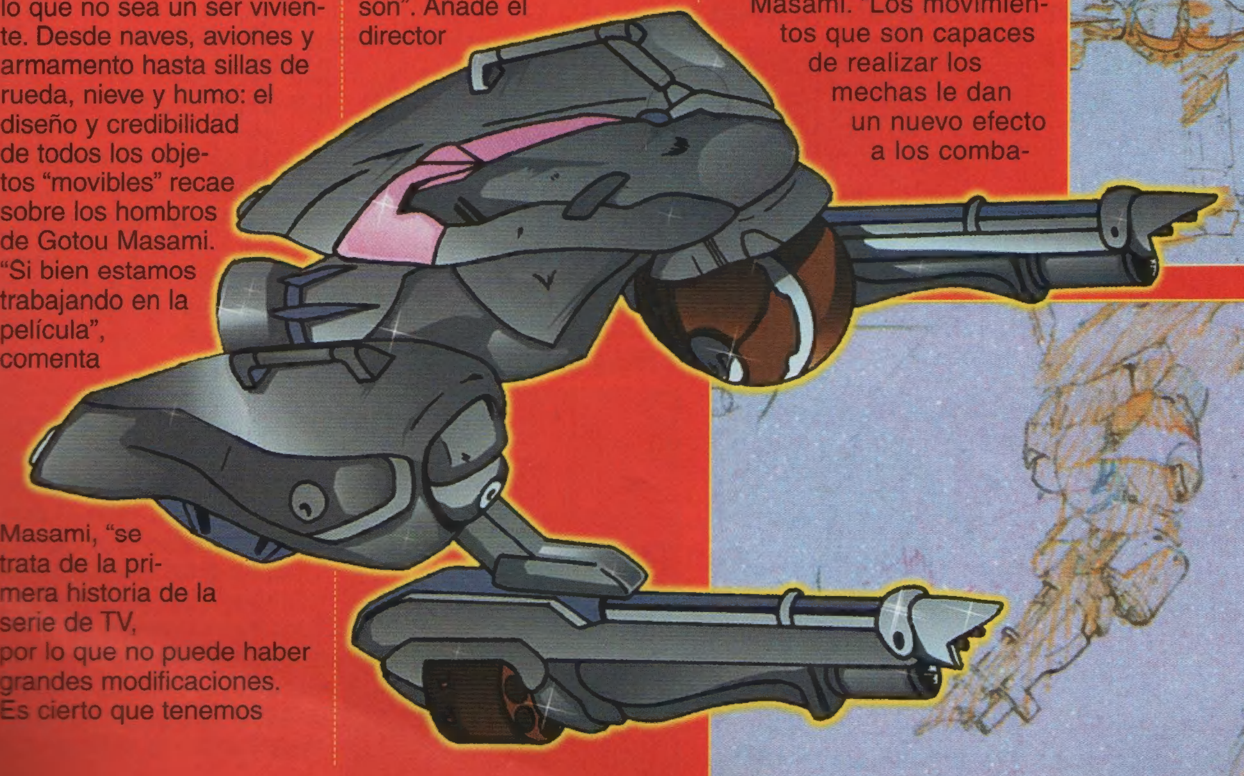
MINTIENDOLE A LA REALIDAD

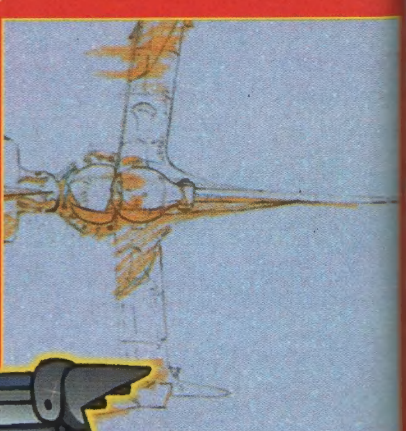
Gotou Masami ostenta el título de "Director de Dibujo Mecánico", función importante si las hay en lo que respecta a la producción de un anime. Masami estudia, revisa y modifica el aspecto y los movimientos de todo lo que no sea un ser viviente. Desde naves, aviones y armamento hasta sillas de rueda, nieve y humo: el diseño y credibilidad de todos los objetos "movibles" recae sobre los hombros de Gotou Masami. "Si bien estamos trabajando en la película", comenta Masami, "se trata de la primera historia de la serie de TV, por lo que no puede haber grandes modificaciones. Es cierto que tenemos que crear todo teniendo en cuenta el tamaño de la pantalla y la espectacularidad, pero el estilo de los mechas no se pudo reforzar tanto".

"Los originales no son del todo reales y debíamos respetar eso. Por este motivo, nos propusimos mentirle a la realidad, adaptando elementos reales a otros que no lo son". Añade el director

MINTIENDOLE A LA REALIDAD

Las modificaciones realizadas en los mechas de Bebop para la película, resultaron ser muy del agrado de Banno Ichirou, el creador del manga. "A Ichirou le gustaron mucho los resultados", comenta Masami. "Los movimientos que son capaces de realizar los mechas le dan un nuevo efecto a los combates aéreos de Bebop. Pero, de todas formas, los dibujos de Ichirou están realizados con mucha pasión... algo que yo no hubiese conseguido jamás".





ER CONSIDERADA TANTO UNA AVENTURA APARTE,
S EPISODIOS TELEVISIVOS.

ELECTRA. *Los personajes principales de Cowboy Bebop no tienen, en términos generales, una figura musculosa. Pero en el caso de Electra se hizo una excepción. "Electra es un personaje que ha formado parte del ejército y, por lógica, ha recibido entrenamiento militar. Esto nos hizo pensar que era más conveniente proporcionarle un cuerpo más vigoroso y con músculos más marcados. Además, en el filme tiene escenas de lucha cuerpo a cuerpo con Spike y, para poder hacerle frente a un hombre en un combate, era necesario que tuviera músculos".*

EN BUSCA DEL ESCENARIO

La creación de ambientes y atmósferas en Cowboy Bebop es un tema delicado, en el que no se deja nada librado a la azar. Según Toshihiro, *"En Junio de 1999, el director Watanabe y yo iniciamos un viaje para recolectar información sobre los ambientes reales que íbamos a representar en el filme. Gracias a Bebop, aprendí a explorar calles, callejones y lugares públicos de cualquier lado del mundo. Ver el verdadero origen de cada una de las culturas que uno visita te enriquece mucho. Y parte de esa riqueza que adquirimos se ve reflejada en la película".*

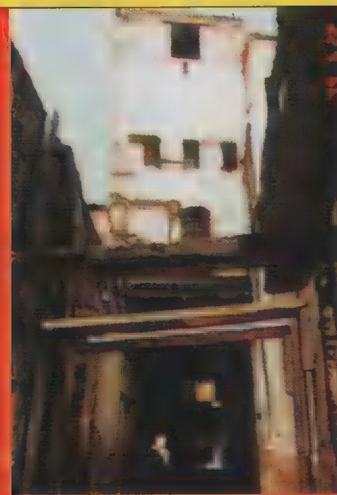
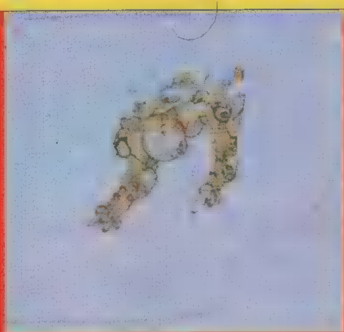


Foto: *Callejón en Marruecos.*

MECHAS RENOVADOS Y UN ESTILO VISUAL RADICALMENTE DISTINTO AL ORIGINAL...





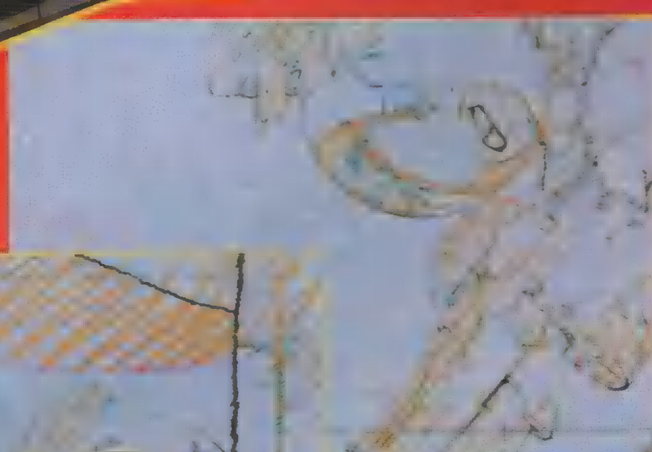


GOTOU MASAMI, DIRECTOR DE DIBUJO MECÁNICO

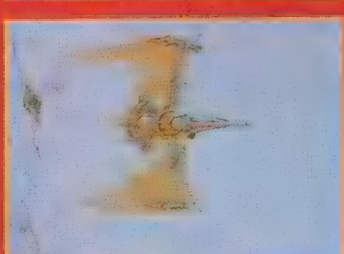
Nacido en 1965 en la provincia de Aichi, Masami tuvo su primer cargo como Director de Dibujo Mecánico en la legendaria "Macross", colaborando luego en una gran cantidad de animes.

EL CLÍMAX DE LA ACCIÓN

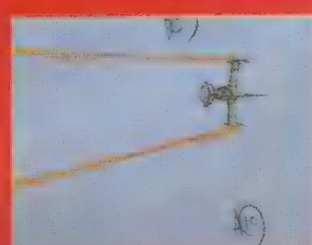
"Ya llevamos realizados entre 50 y 60 cortes de las escenas de batallas. Estas las he dibujado yo, pero las escenas de las Tropas Especiales no fueron realizadas por mí".













ANGELIC LAYER

SUZUHARA MISAKI ACABA DE LLEGAR A TOKIO CON

PERO UN FORTUITO ENCUENTRO CON UN EXTRAÑO HOMBRE

UN DEPORTE ANGELICAL

La primera impresión que Angelic Layer nos deja apenas posamos nuestros ojos sobre ella, es la de "esto ya lo vi en alguna parte". Sin embargo, tanto la historia (que comienza de manera común) como la misma Tokio (a la cual ya hemos visto en tantas otras producciones) toman casi de inmediato un tinte especial. Ese color distintivo que separa a las grandes obras de las mediocres.

Si bien Angelic Layer puede aparentar ser un producto para un público relativamente joven, la profundidad en muchos de sus aspectos le dan un atractivo extra para una audiencia un tanto más adulta.

EXISTE UN MUNDO PARALELO QUE PRONTO DESCUBRIREMOS JUNTO A MISAKI. UN MUNDO DIMINUTO CON S

EL CAMPO DE BATALLA

Dentro de esa Tokio no tan convencional como creíamos existe un mundo paralelo que pronto descubriremos junto a Misaki. Un mundo diminuto con seres diminutos, y cuya esencia es la competición. Este es el Angelic Layer, el deporte de moda, en el cual las pequeñas luchadoras conocidas como "Angels" se baten a brazo partido unas con otras sin darse ventajas de ningún tipo. Y este es el detalle que hará que la vida de Misaki tome un rumbo inesperado, superando cualquiera de sus expectativas (y las nuestras también).

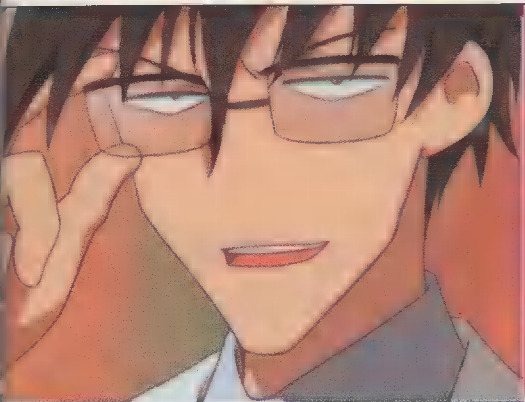
Cada una de estas Angels responden a un dueño, un





EL PROPOSITO DE CURSAR LA ESCUELA SECUNDARIA.

DE GUARDAPOLVO BLANCO CAMBIARA SU VIDA PARA SIEMPRE.



entrenador. Y Misaki, fascinada con este deporte que acaba de descubrir, decide tomar parte en él ayudada por Icchan, el extraño e impredecible hombre que la ha sumergido en el furor de Angelic Layer.

PALABRA DE PRODUCTOR

Un animé de este calibre debía tener un director digno de él. Y el productor de Angelic Layer, el señor Minami, tuvo sus buenos motivos para elegir a Nishikio Hiroshi para conducir este proyecto. "Nishikio Hiroshi era el hombre ideal para esta producción. Su talento, su creatividad y su buen gusto lo calificaban como el mejor hombre para dirigir Angelic Layer", cuenta Minami. "Sabíamos que la obra original de CLAMP tenía imágenes muy poderosas, de gran impacto visual. Y, además, todos los animés poseen escenas o detalles que no estuvieron incluidos en el manga. Y para estas escenas nuevas, se necesitaba a alguien con la capacidad suficiente como para darle la misma fuerza



ERES DIMINUTOS, Y CUYA ESENCIA ES LA COMPETICION. ESTE ES EL ANGELIC LAYER. EL DEPORTE DE MODA.



CON UN SOBERBIO NIVEL DE ANIMACION Y UNA HISTORIA FRESCA Y ORIGINAL, ANGELIC LAYER TIENE LOS ELEMENTOS PARA TRIUNFAR ALLI DONDE OTROS FRACASARON.

que tenía el dibujo original. Hiroshi era el indicado". Además de reconstruir la obra original, Minami explica que el núcleo de Angelic Layer es Misaki en sí misma. Una chica acomplejada y temerosa en muchos aspectos, que se ve ahogada por una gigantesca ciudad sorprendente y desconocida, en la cual deberá abrirse paso para comenzar una nueva etapa de su vida. "Tenemos que desarrollar el personaje de Misaki para que se descubran los motivos por los cuales una chica de sus características accede a participar en el Angelic Layer" aclara Minami. La personalidad de Misaki va madurando y cambiando con el correr de la historia en base a los eventos que le toca vivir, y entonces vamos armando el personaje de a poco".

FICHA TECNICA ANGELIC LAYER

OBRA ORIGINAL
Grupo CLAMP.

DIRECTOR
Nishikio Hiroshi.

DISEÑO DE PERSONAJES
Komura Takahiro.

DISEÑO MECANICO
Shigaki Junya.

GUION
Inagaki Akihiro,
Aya Yoshinaga,
Hazuki Kyuurou.

ANIMACION
BONES.

QUIEN ES QUIEN

SUZUKA

Una de las luchadoras más temibles. Suzuka posee una velocidad de movimientos y una precisión al atacar que le han valido el apodo de "Suzuka, de la velocidad de la luz". En cada uno de sus combates, ha liquidado a su contrincante mediante una muerte instantánea. Es la rival a vencer.

MIHARA ICHIROU

El personaje enigmático de todo anime. Con su guardapolvo blanco y sus gafas a cuestas en todo momento, Ichirou servirá como guía de Misaki en esta nueva etapa de su vida. Su principal característica es su impredecibilidad: si bien siempre está ahí para dar una mano o un consejo, sus motivos y su pasado siguen ocultos tras un manto de misterio.





"...EL NUCLEO DE ANGELIC LAYER ES MISAKI EN SI MISMA." (MINAMI)

MISAKI SUZUHARA

Con muy poca confianza en sí misma y varios miedos encima, Misaki llega a Tokio para inscribirse en la escuela secundaria. Pero la fascinación que en ella despierta el Angelic Layer servirá para que comience a aflorar todo el valor y la voluntad que yacían dormidos en su interior.

HIKARU

Nacida de un huevo que la propia Misaki encontró, Hikaru es el Angel que nuestra heroína controla. Haciendo hincapié en su velocidad, Misaki ha conseguido que el pequeño y frágil cuerpo de Hikaru desarrolle un poderío asombroso. El título de Angelic Layer no es tan imposible de alcanzar.

LOVE HINA

LA BUENA FORTUNA DE KEITARO HA SABIDO DESPERTAR ENVIDIAS EN MAS DE UNO, PERO... AHORA NO SOLO EL ESTARA RODEADO DE HERMOSAS MUCHACHAS.





El gran suceso de Love Hina no podía pasar desapercibido para el mercado de juguetes y figuras. Como era de esperarse, las chicas que suelen provocarle continuos dolores de cabeza al buen Keitaro han sido representadas en forma de Capsule Action.
Estas cápsulas se encuentran en máquinas expendedoras -similares a las de los refrescos- en las cuales solamente tienes que ingresar una monedas para poder ser el afortunado dueño de una de las chicas. ¿Cuál es la que recibiste? Eso solamente lo sabrás al abrir la cápsula.
Como siempre sucede con este tipo de productos que tanto furor causan en el público, las figuras de las muchachas de Love Hina no son todas fáciles de conseguir. Existen algunas un tanto más escasas y esquivas que otras. Como estas que te mostramos a continuación...

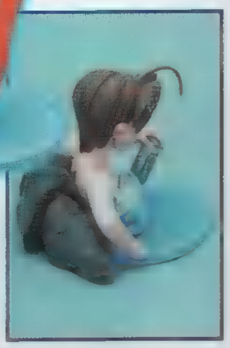
Todas las chicas han sido representadas en las aguas de un lago. Esta figura muestra a Suu Kaolla jugando con Tamachan.



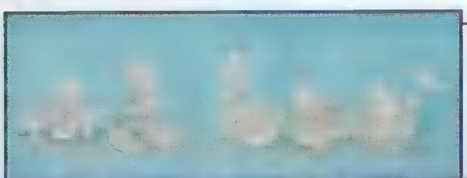

Naru se cubre con la toalla tímidamente.




Shinobu y una pose que infartaría al pobre Keitaro... si la viese desde atrás, por supuesto.

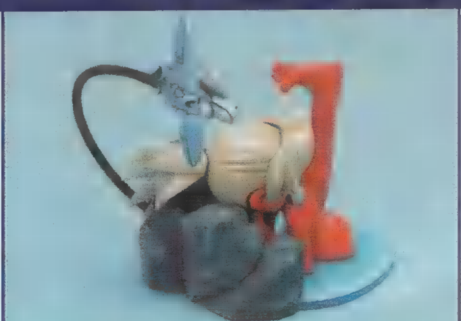



Mitsune, la cual muestra la pose más desafiante de todas, toma un trago acodada despreocupadamente sobre las piedras.



Estas que ves a la izquierda son las figuras más difíciles de conseguir de toda la colección. Están realizadas con material transparente y aparecen a razón de una por cada cuatro de las figuras "normales".

¡UNA DE LAS CHICAS DE LOVE HINA PUEDE SER TUYA CON SOLO DEPOSITAR UNA MONEDA EN UNA MAQUINA!



Motoko en una pose característica de ella. Cubierta por unas rocas, mira desconfiadamente por sobre su hombro.

NEWS

LOVE HINA - VOLUMEN 1 DEL OVA -

Enero de 2002 ha sido un mes de parabienes para los seguidores de las aventuras del alojamiento Hinata, ya que fue lanzado a la venta el primer volumen del OVA (Original Video Animation) conteniendo los episodios más populares de la serie. Este volumen es el primero de tres y narra los eventos de cuando Keitaro y Naru aprueban por fin el examen de ingreso a la Universidad de Tokio. Todo parece indicar que las cosas empiezan a sonreírle al bueno de Keitaro... pero, por supuesto, no es así: nuestro héroe se quiebra un pie y, para colmo de males, en el alojamiento Hinata, una nueva chica hace su aparición se trata de una supuesta hermana menor de Keitaro... y ya se sabe, con Keitaro, cuanto mayor sea la cantidad de mujeres, mayor es la cantidad de problemas. Esta chica es su hermana menor... pero sin siquiera un mínim\o lazo sanguíneo, por lo que la muchacha cae rendida de amor ante los "encantos" de nuestro buen Keitaro. Nuevo triángulo amoroso en puerta...



COMICS

Título	Fecha
GTO (tomo 22)	Noviembre 2001
Tetsuya (tomo 23)	Noviembre 2001
X (tomo 17)	Noviembre 2001
Inuyasha (tomo 23)	Noviembre 2001
BWH (tomo 2)	Noviembre 2001
Papa Told Me (tomo 26)	Noviembre 2001
Kanon (tomo 10)	Noviembre 2001
Love & War (tomo 1)	Noviembre 2001
+Anima (tomo 3)	Noviembre 2001
Gundam 0083	Noviembre 2001
Figure 17 (tomo 1)	Noviembre 2001
Star Ocean 2nd. Story (t.7)	Noviembre 2001
Evangelion (tomo 7)	Diciembre 2001
Girls Bravo (tomo 2)	Diciembre 2001

DVD

Título	Fecha
Samurai Girl (Vol. 2)	Noviembre 2001
Noir (Vol. 6 y 7)	Noviembre 2001
Z.O.E. Dolores! Crisis 0.5	Noviembre 2001
Cosmo X3	Noviembre 2001
One	Noviembre 2001
Cosmo Warrior Zero (Vol. 1 y 2)	Noviembre 2001
S. Cry. Ed (Vol. 1)	Noviembre 2001
Taiho Schichauzo 2nd. Season 5	Noviembre 2001
Figure 17 Tsubasa & Hikaru 3	Noviembre 2001
Di Gi Charat (Vol. 8)	Noviembre 2001
Sister Princess (Vol. 2)	Diciembre 2001
Metropolis	Diciembre 2001
Mahoro Matic (Vol. 1)	Diciembre 2001
Mask Raider (Vol. 1)	Diciembre 2001

CD *(álbumes)*

Título	Fecha
Ultraman Cosmos (Orig. Soundtrack 2)	Noviembre 2001
Najika (Original Soundtrack)	Noviembre 2001
Alien 9	Noviembre 2001
Captain Harlock Eternal Ed. Files 1 y 2	Noviembre 2001
Mahoro Matic	Noviembre 2001
Hellsing Soundtrack	Noviembre 2001
Figure 17 Tsubasa & Hikaru	Noviembre 2001
Galaxy Angel Go	Noviembre 2001
Pop'n Music Inst. Best (Instrumental)	Noviembre 2001
Gravitation Sound Story II	Noviembre 2001

CD *(simples)*

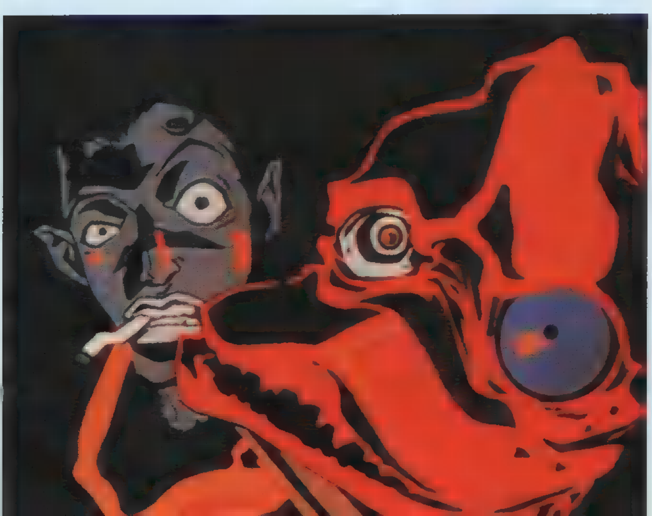
Título	Fecha
Wonderfarm	Noviembre 2001
Lady Fighter! Jam Project	Noviembre 2001
Featuring	Noviembre 2001
Tokimeki 3 Sakura	Noviembre 2001
So Dive	Noviembre 2001
RAM Karaoke	Noviembre 2001
Majinkaiser	Noviembre 2001

VIDEOJUEGOS

Título	Fecha
Busin - Wizardry Alternative (PlayStation 2 / RPG)	Noviembre 2001
Dragon Quest (PlayStation / RPG)	Noviembre 2001
Crazy Taxi (PlayStation / Arcade Automovilístico)	Noviembre 2001
Marmalade Season (PlayStation 2 / Aventura Gráfica)	Noviembre 2001
The Police: 24 Hours in Shinjuku (PlayStation 2 / Estrategia)	Noviembre 2001
Doraemon (PlayStation / Varios)	Noviembre 2001
Sailor Moon Words (PlayStation / Mini-juegos)	Noviembre 2001
Rockman 6 (PlayStation / Acción)	Noviembre 2001
ESPN Winter Snowboarding 2002 (PlayStation / Deportivo)	Noviembre 2001
Prism Heart (Dreamcast / Aventura Gráfica)	Noviembre 2001
K-1 World Grand Prix 2001 (PlayStation 2 / Deportivo)	Noviembre 2001
Vampire Nights (PlayStation 2 / Acción)	Noviembre 2001
Combat (GameBoy Advance / Acción)	Diciembre 2001

GRASSHOPPA!! - UN DVD EXTRAORDINARIO -

Desembarca ahora en el mercado con una recopilación de las historias cortas originales de la serie. Esta entrega está caracterizada principalmente por el desenfado y la fluidez tan comunes de Grasshoppa!!, en un marco que ningún fiel seguidor de la serie puede darse el lujo de perder. Entre las que más suceso han causado, se puede mencionar Party 7 y el loquísimo y divertidísimo Trava. Si eres fan de Grasshoppa!! es seguro que estarás comiéndote las uñas hasta poder poner tus garras sobre este DVD. ¿A que sí?



COSMO WARRIOR ZERO

Basado en el juego que creó el mangaka Reiji Matsumoto, "Cosmo warrior 0" será animado para la TV. Toido transcurre a fines del siglo 30. El comandante de una galaxia externa del sistema solar tiene la ambición de robotizar a la humanidad para controlar a sus habitantes. Los hombres logran un tratado de paz pero, a cambio, aceptan a los inmigrantes androides.



El capitán Harlock duda sobre esta decisión y viaja hacia el espacio. El comandante de la galaxia externa ve como negativa esta acción y amenaza con romper el tratado de paz si no se elimina a Harlock. Así, Waliace Zero, sin conocer los hechos, vuela hacia el espacio para aniquilarlo.

KING BANDIT JING - CUANDO ROBAR LO ES TODO -

Robar todo lo que brille... incluso las estrellas. Con este tan peculiar lema, Jing y su compañero Kill (un pájaro muy poco común) se dedican a asaltar a cuanta persona se les cruza y a hurtar cuanto objeto tengan al alcance de sus ávidas manos (o garras, en el caso de Kill). Con un ritmo frenético, desenfadado y muy entretenido, el director Hiroshi Watanabe nos presenta una historia rica y divertida, durante la cual podremos ver desfilar a varios de los personajes más extraños y simpáticos (y, por supuesto, tenebrosos) de los últimos tiempos.

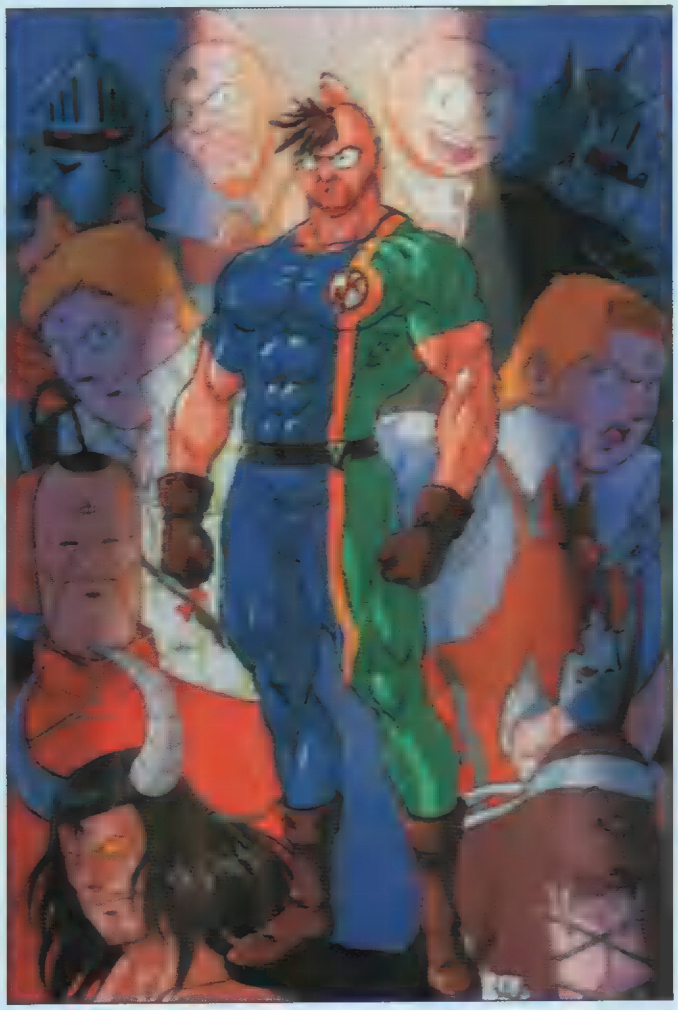
Watanabe es muy reconocido por varias de sus pasadas obras, entre las cuales podemos encontrar a Slayers, Orphen y la producción de Stadio Deam, sin olvidar a Ruroni Kenshin y Fruit Basket, entre otras.

King Bandit Jing es un animé que ha sabido atrapar con su desenfado y su ritmo a la audiencia masculina, pero atrayendo de igual manera a la femenina por el atractivo look de Jing.



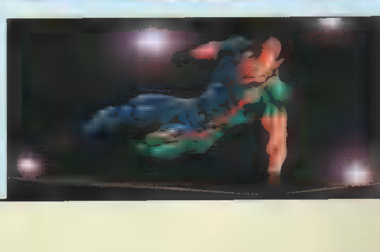
KINNIKU-MAN II - UNA RAZA SUPERIOR -

La Nueva Generación ha dado como fruto a nuevos seres llamados Sobrehumanos, hombres con características especiales que sobrepasan las aptitudes de los humanos normales. Es a ellos a quienes ha sido encomendada la paz de la Tierra. Esta nueva historia comienza 28 años después de los sucesos de su primera parte, teniendo como escenario el siglo XXI. Los pérfidos señores del mal han regresado y los ahora ancianos Kinniku-Man deben recurrir a la nueva y joven camada de héroes para que tomen su lugar y defiendan su hogar como ellos lo hicieran décadas atrás.
Producida por la exitosa Toei Animation y escrita por Hiroyuki Kawasaki, Kinniku-Man II fue estrenada en Japón durante enero de 2002.









DVD

1. *My Neighbour Totoro* (BVH)
2. *The Movie Special Box* (AVT)
3. *Gundam Z Part III* (BAV)
4. *Majinkaiser #1* (BAV)
5. *Chicken Run* (AMS)
6. *Noir Vol. 3* (V)
7. *Gundam Z Part II* (BAV)
8. *X Driver #6* (BAV)
9. *Kido-Tenshi Angelic Layer Battle 2* (AVT)
10. *Scamp's Adventure* (BVH)

CD *(simples)*

1. *Dearest* (Inuyasha) (AVT)
2. *Itsumo Nando Demo / Inochi No Name* (TJC)
3. *Over Soul* (Shaman King) (K)
4. *Arashi Nochi Hare* (SR)
5. *Shochinosuke* (One Piece) (ES)

CD *(álbumes)*

1. *Chi To Chihiro no Kami-Kakushi* (TJC)
2. *Future Blues* (Cowboy Bebop) (V)
3. *Devotion* (K)
4. *Taiho Shichauzo* - Full Collection (V)
5. *Kaleidoscope* (Sister Princess) (K)

VIDEOJUEGOS

1. *Shin-Sankoku Muso 2* (PlayStation 2)
2. *Ace Combat 4* (PlayStation 2)
3. *Super Robot Combat A* (GameBoy Advance)
4. *Powerfull Professional Baseball 8* (PlayStation 2)
5. *Zeonic Front Gundam 0079* (PlayStation 2)
6. *Luigi's Mansion* (Game Cube)
7. *Capcom Vs. SNK 2 Millonaire Fighting 2001* (PlayStation 2)
8. *Devil May Cry* (PlayStation 2)
9. *Minna No Golf 3* (PlayStation 2)
10. *Shaimuu II* (Dreamcast)

COMICS

1. One Piece nro. 20
2. Detective Saiko nro. 7
3. Detective Konan nro.34
4. Azumanga Daioo nro.3
5. Karekata Kara nro.12
6. Sekai De Ichiban Dai-Kirai nro.13
7. Angelic Layer nro.5
8. Tenisu no Oojisama nro.10
9. Piuu to Fuku! Djagaa! nro.1
10. Monster nro.17

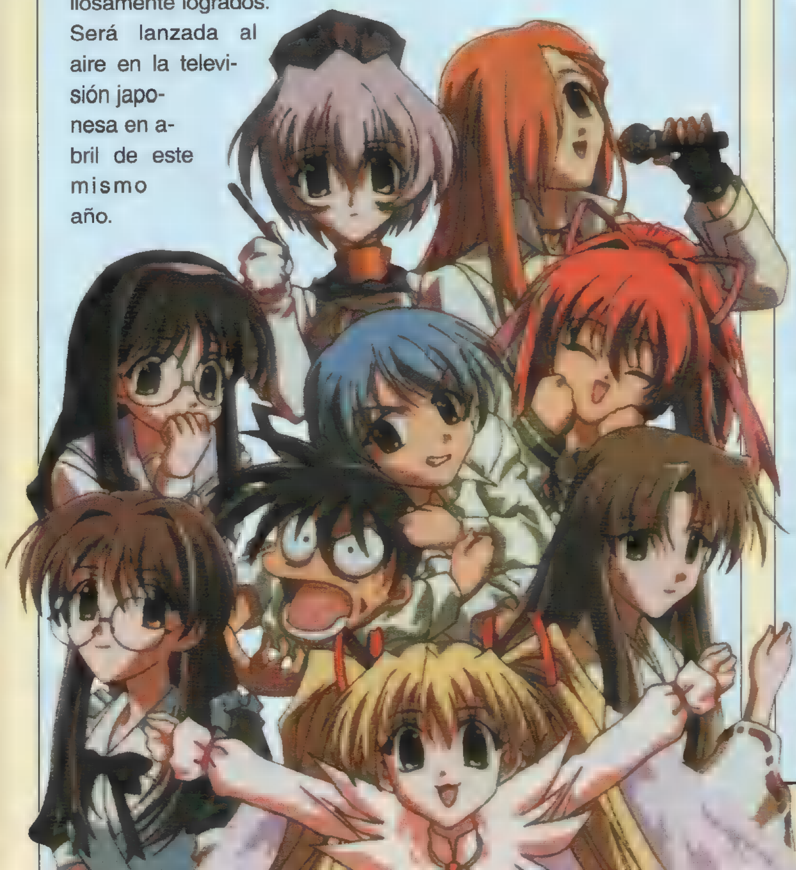
HAPPY LESSON - DE MADRES Y MAESTRAS -

Chitose no es el único hombre que ha soñado compartir su vida con cinco hermosas mujeres. Pero, cuando este sueño parece haberse hecho realidad, descubre que las cosas no siempre son tan relajadas como uno podría suponer.

Estudiante de la escuela secundaria, Chitose se ve rodeado por cinco bellísimas mujeres... que van a ser madres. Durante el día son maestras de escuela y durante las noches son abnegadas madres, deseosas de poder dar todo por sus hijos. De más está decir que la convivencia y la cotidianeidad del pobre Chitose rozarán más con los sobresaltos que con la calma, sobre todo teniendo en cuenta que el buen muchacho no quiere quedar en evidencia en su escuela.

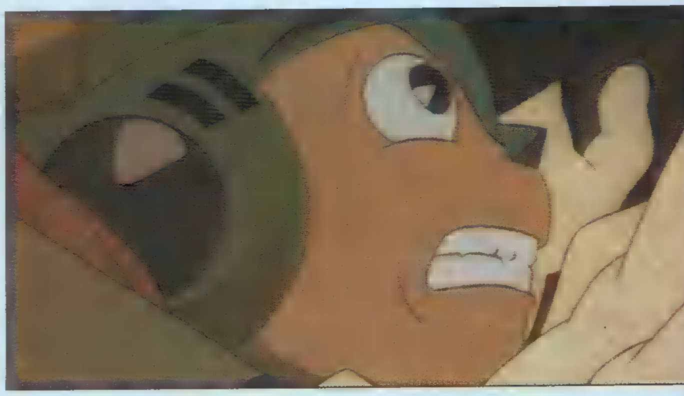
Happy Lesson nos presenta a cinco jóvenes mujeres, cada una con una personalidad y un carácter bien diferenciados y maravillosamente logrados.

Será lanzada al aire en la televisión japonesa en abril de este mismo año.

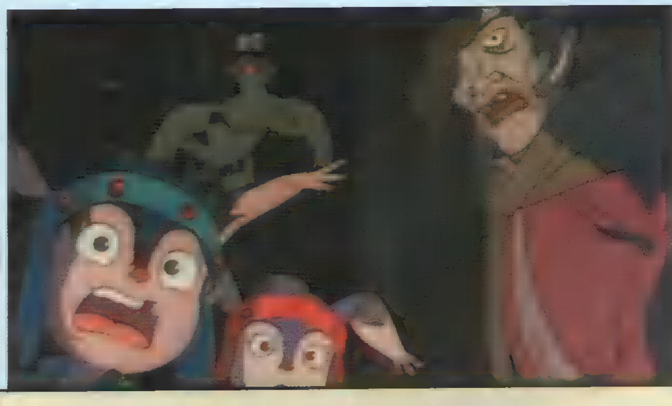


PARUMU NO KI - EL NUEVO PINOCHO -

En una choza perdida en las montañas, viven el científico botánico Foo y Parumu, su robot... fabricado en madera. Un buen día, una mujer guerrera de nombre Koramu desciende desde el cielo y les entrega un huevo encerrado en una cápsula con la clara misión de dárselo a Tamasu, quien vive en el fondo de la Tierra. Junto con el huevo, Koramu les da un extraño líquido y parte nuevamente hacia las nubes. Inmediatamente después de su partida, un extraño grupo de hombres llamados Mohi se hacen presentes y atacan a Foo. Antes de morir, el profesor consigue ocultar el huevo dentro del vientre del robot, al cual también le inyecta el líquido que Koramu le diera. Así, solo y sin saber muy bien qué esperar, el bueno de Parumu comienza su misteriosa e impredecible aventura, adentrándose en las entrañas de la Tierra en busca de un ser al que jamás ha visto... Dirigida por Takashi Nakamura, el prestigioso y reconocido director de la legendaria Akira, Parumu No Ki (cuya traducción sería El Árbol de Palm), se encuentra muy en el estilo de la ciencia-ficción con grandes dosis de fantasía. En esta obra Nakamura da rienda suelta a su talento y a su creatividad, dando paso a una serie que seguramente quedará en la historia. Parumu No Ki está planeada para estrenarse en marzo próximo... en Japón, por supuesto. Nosotros deberemos esperar un poco más, como es usual.







RAHXEPHON PROJECT - ROBOTS EN SU MAXIMA EXPRESION -

Una serie de ciencia-ficción con todas las dosis de mechas y robots que una buena producción japonesa debe tener. Y, si de calidad se trata, con sólo mencionar que el equipo de producción es el mismo de Cowboy Bebop, no quedan dudas de que estamos frente a un animé que dará de qué hablar.

Ayato Kamina es un estudiante que vive en la hipertecnificada Tokio del siglo XXI. Su madre trabaja en un secreto proyecto del gobierno y su padre -según le han dicho- murió cuando él era apenas un niño. Pero la vida de Ayato está a punto de dar un súbito vuelco: sin poder preverlo, se encuentra atrapado en medio del ataque de una misteriosa organización terrorista.

¿Es posible que el trabajo de su madre tenga algo que ver en esto? Ayato conoce entonces a Reika Mishima... y se entera de la existencia de Rahxephon, un poderoso robot que pasará a formar parte imprescindible de su vida.



RANKING DE ANIMES

1. *S. Cry. Ed*
2. *Fruit Basket*
3. *X*
4. *Cowboy Bebop*
5. *Inuyasha*
6. *Vandread*
7. *Shin-Seiki Evangelion*
8. *Kidoo Senshi Gundam*
9. *Angelic Layer*
10. *Card Captor Sakura*
11. *Shaman King*
12. *Sakura Wars*
13. *Mahoro Matic*
14. *Noir*
15. *Slayers*
16. *Detective Konan*
17. *Taiho Shichauzo*
18. *Kidoo Sentai Nadeshiko*
19. *Sister Princess*
20. *FF: U*



PATA PATA HIKOOSEN NO BOOKEN - AMOR FRATERNAL -

Esta historia, dirigida por Yuuichiro Yano y escrita por Yuca Yamada, está basada en una novela de Julio Verne, Misterios del Sahara, y ha comenzado a emitirse en Japón en el mes de enero.

La historia se ubica en un tiempo con claras reminiscencias del siglo XIX, aunque el lugar y sus características son absolutamente imaginarios, Jane y su hermano mayor George, hijos de una prestigiosa familia, han crecido con el ferviente deseo de fabricar un avión y partir rumbo a parajes desconocidos. El taller de George, repleto de datos a información sobre el mundo de los aviones, ha influido mucho en Jane, quien no ve la hora de poder echarse a volar. Pero es George quien, finalmente, logra partir a tierras extrañas como enviado de un grupo de investigación.

Tiempo después, Jane y su familia reciben la noticia de que George fue sentenciado por provocar una rebelión. A pesar de la tristeza, el tiempo pasa y, años después, Jane recibe una nueva misiva. Esta contiene una piedra de color azul verdoso y la caligrafía de la carta es sospechosamente similar a la de su hermano.

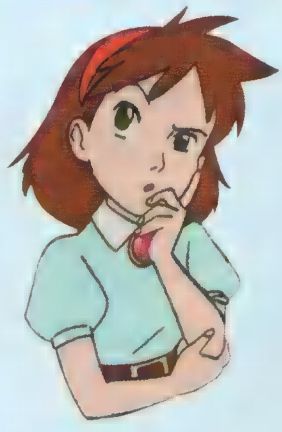
Jane toma entonces la firme decisión de partir hacia el Este para demostrar la inocencia de George. En el camino se encontrará con innumerables obstáculos e imprevistos, peligros y aventuras, a los que podrá hacer frente gracias a la determinación y el buen humor que la caracterizan.









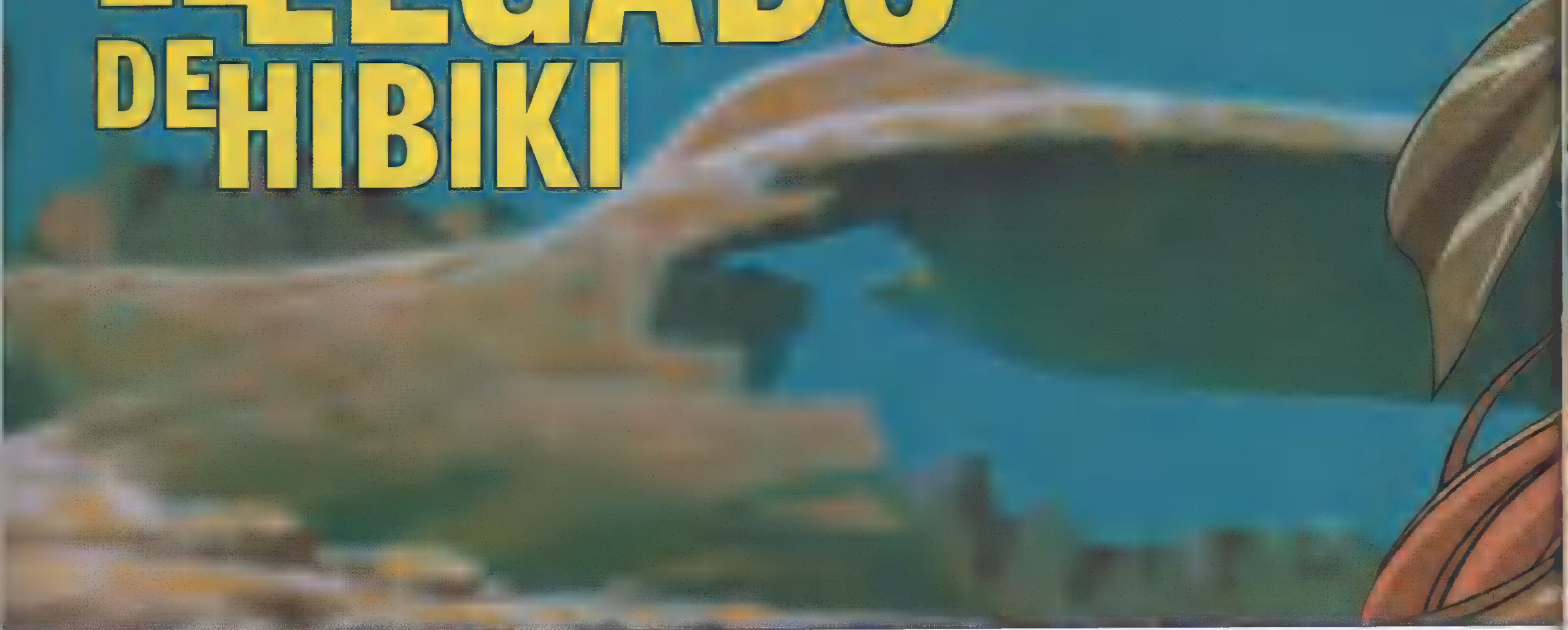





ヴァンドレッド セコンドステージ

VANDREAD 2

EL LEGADO DE HIBIKI



VEINTICINCO AÑOS HAN PASADO DESDE LOS EVENTOS DE VAND

DE MISTERIO SOBRE EL PARADERO DE NUESTROS HEROES, PERO UNA CLAVE ESTA A PU

Un grupo de jóvenes vagabundos descubre una nave gigante bajo la superficie. Ingresan en ella y, sorpresivamente, comienza a funcionar. Ya no pueden volver atrás. Contra su voluntad, acaban de iniciar un extraño viaje a lo desconocido.

Así comienza la saga de una de las historias más importantes de los últimos tiempos. Pero, por supuesto, este es sólo el principio. Al poco tiempo de estar abordo, los jóvenes descubren que no se encuentran solos: una extraña presencia se materializa entre ellos y los guía en la busqueda de los tripulantes de la Vandread y de la legendaria nave Nir Vana.

UNA EXTRAÑA PRESENCIA SE MATERIALIZA ENTRE ELLOS Y LOS GUIA EN LA BUSQU

DOS AMIGAS... ¿DOS HERMANAS?

La historia transcurre 25 años después de la producción original. Kirota Kzuya, su creador, prefirió mantener en secreto el argumento y las características de los personajes de esta nueva Vandread. Sin embargo, se sabe que dos de las protagonistas son mujeres... y que ambas pueden llegar a ser hijas de Hibiki.

Por ahora, las dos muchachas se saben huérfanas, pero las conjeturas al respecto tienen fundamento. Una de ellas lleva el flequillo de forma idéntica al héroe de la primera serie y viste de manera muy parecida a Dita. La otra, su mejor amiga, una muchacha de cabellos castaños y hábito de monja, podría ser hija de Meia.

La supuesta hermandad de las dos protagonistas será uno de los enigmas a resolver y, por lo tanto, uno de los ejes centrales de esta nueva producción. Así, casi como si se tratara de una consecuencia lógica, al tema preponderante de Vandread, el sexo, se le agrega uno nuevo: la familia.

EL FUTURO AGUARDA

Por supuesto que no todos los personajes de esta saga son humanos. Una especie de robot vivo con células de animal pequeño (similar a Pyoro, el simpático personaje de la primera serie que quería tener corazón) es otro de los protagonistas.

No obstante, no sólo son importantes los nuevos personajes. Cuál fue el destino de Hibiki, Meia y Dita es otro de los misterios que deberán resolver estos jóvenes. ¿Han dado con la nave solamente por casualidad? ¿O una fuerza invisible los ha puesto tras el rastro de nuestros antiguos héroes? Probablemente estos flamantes protagonistas estén destinados por fuerzas superiores para ser los nuevos amos de la extraña y portentosa nave... y los encargados de recorrer el maravilloso y sorprendente mundo de Vandread.



READ. VEINTICINCO AÑOS QUE ARROJARON UN GRUESO MANTO

NTO DE SURGIR... UNA CLAVE QUE SE LLEVA EN LA SANGRE: LAS HIJAS DE HIBIKI...



Todavía no se conoce su nombre. Su flequillo, idéntico al de Hibiki, y su vestido, parecido al de Dita, podrían indicar que es hija de ambos.

Tampoco se conoce su nombre. Algunos indican que es la hija de Meia y de Hibiki. Fue criada en una iglesia junto con otros jóvenes huérfanos. Es



amiga desde la infancia de la muchacha de cabello púrpura. Es muy amigable y confiada. Posee un collar con una extraña piedra preciosa. Tampoco tiene padres y quiere ser hermana, al igual que su madre adoptiva. Tiene la capacidad de comunicarse con las aves al tocar su flauta y puede fusionarse con una presencia misteriosa que se asemeja al Perxis.

EDA DE LOS TRIPULANTES DE LA VANDREAD Y DE LA LEGENDARIA NAVE NIR VANA.

Es un robot vivo con células de animal pequeño. Aseguran que fue creado hace 60 años, pero sus bigotes crecieron recién hace 20. Sus brazos y piernas son como los de Pyoro, el personaje de la serie original. Por eso, podría tratarse de una especie evolucionada de éste. El gran misterio es qué ocultan sus bigotes.

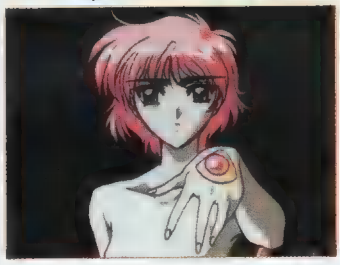




EL UNIVERSO CLAMP



Hay dos clases de creadores de animé. Están los que sólo son capaces de dibujar un determinado tipo de historia y, por



suerte, existen otros más creativos y versátiles, capaces de idear diferentes situaciones, mundos, épocas y lugares. CLAMP pertenece al segundo grupo. Pero este legendario equipo femenino va más allá aún. Es capaz de crear historias y universos muy disímiles,



que, sin embargo, poseen un mismo mensaje de amor, anhelo y coraje. Un mensaje que está presente, especialmente, en dos de sus series: Card Captor Sakura y



Angelic Layer.
En ambas, estos sentimientos positivos son los que hacen felices a las personas; los que hacen tener esperanzas de recibir ayuda. Las dos series, al igual que las Guerreras Mágicas, están protagonizadas por mujeres. Las semejanzas entre Sakura y Misaki, por ejemplo, son notables. La madre de Sakura murió. Misaki también vivió separada de su mamá. Sin embargo, ninguna se sintió jamás inferior a nadie por esto.
Para el grupo CLAMP, una serie dramática no consiste en relatar la infelicidad de un personaje. Sakura y Misaki son dos chicas completamente normales. Ambas obtuvieron lo que deseaban, una las Cartas, la otra el Angel. Pero la vida las pone a prueba paso a paso. De esa manera, ellas van aprendiendo a superarse a sí mismas, apoyadas en todo momento por sus amigos. En Card Captor Sakura este rol lo cumplen las cartas y Kerochan. En Angelic Layer, Hikaru, con la diferencia de que ésta no puede hablar. Lo único que puede hacer Misaki es imaginar sus sentimientos observándola luchar y viendo los sacrificios que hace.
Sin embargo, aunque los amigos de Sakura sí hablen, tampoco le entregan las respuestas servidas en bandeja. En el capítulo final, Shaoran le declara su amor a Sakura. Ella es invadida por la duda y Tomoyo le explica que la respuesta está dentro de su propio corazón. Es ella quien debe decidir. Los progresos de estas dos heroínas



dependen, entonces, de sus propias decisiones. En cada batalla de Angelic Layer, Misaki se enfrenta a su enemigo y a sus propias debilidades. En esas



peleas, Misaki va rescatando una por una las cosas que faltaban dentro de sí misma.
El amor es uno de los sentimientos elegidos por las talentosas muchachas de CLAMP a la hora de relatar una historia. Li Shaoran es el chico que vino de Hong Kong para juntar las Cartas. En un principio era el rival de Sakura, pero finalmente termina enamorándose de ella. Kobayashi Kotaro está yendo al mismo colegio que Misaki. A los dos, declarar su amor les resulta más que difícil.
El egoísmo y el individualismo no son parte del universo CLAMP. Sus personajes nunca luchan sólo en beneficio propio. Pero hay casos en los que, además, luchan por causas ajenas. Dos muestras de esto son Las Guerreras Mágicas y X. Las primeras serán convocadas a un mundo mágico, extraño y ajeno para rescatar a la Princesa Esmeralda y volver a la normalidad el planeta Céfiro. Luchan por los habitantes de un mundo que no es el suyo y arriesgan sus vidas por él. En X, Suramegi Subaru y su hermana gemela acaban con los demonios que ponen en peligro a la ciudad. La batalla es silenciosa y ellas no esperan condecoraciones: sólo lo hacen porque sienten que es su deber proteger a los demás.



Toda obra debe tener un mensaje para poder alcanzar la meta para la que fue creada: difundir una idea. Y el grupo CLAMP siempre ha sabido plasmar esto en sus series de manera magistral.

PARA EL GRUPO CLAMP, UNA SERIE DRAMATICA NO CONSISTE EN RELATAR LA INFELICIDAD. EL AMOR, EL ANHELO Y EL CORAJE SON LOS MOTORES DE TODAS SUS OBRAS

CLAMP ES CAPAZ DE CREAR HISTORIAS Y UNIVERSOS MUY DISIMILES

YOU'RE UND

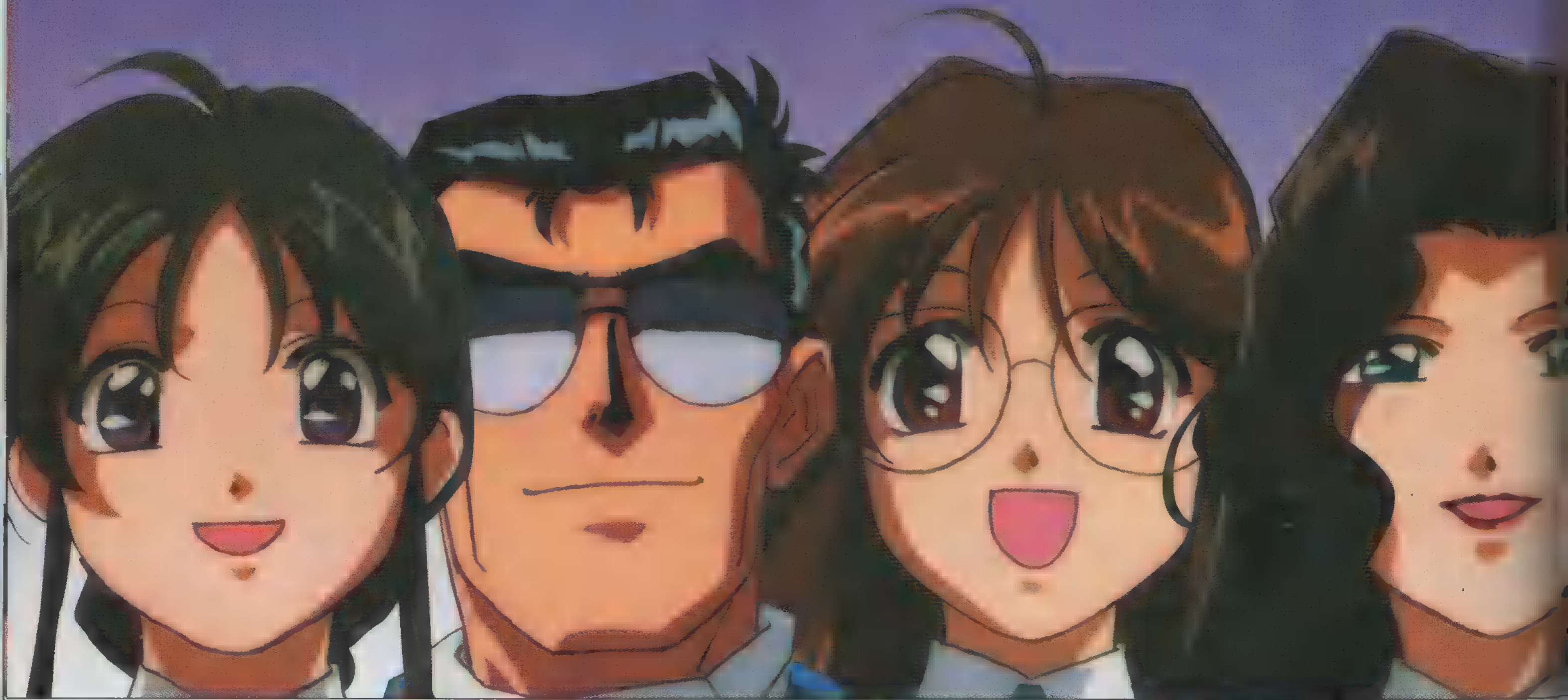
¡ESTAS AR

MIYUKI KOBAYAKAWA

KEN NAKAJIMA

YORIKO NIKAIDO

FUTABA AOI



UN GRUPO POLICIAL BASTANTE PARTICULAR, FORMA

Y QUE NO SIEMPRE SE ATIENEN A LAS RE

Al pensar en la frase "trabajo en equipo" inmediatamente surge la idea de ayuda mutua y de dirigirse a los otros en busca de un mismo objetivo. Sin embargo, a veces aparece la confusión y se cree que trabajar grupalmente es disminuir las propias capacidades y dejar de lado las opiniones personales para sumarse a lo que dice la mayoría, a fin de cumplir la meta común. Pero, obviamente, esto no es así para los integrantes del Bokutosho, cuyo trabajo en equipo es perfecto...

... LA FORMA DE SER TAN "LEGAL" (DE SAORI) SE ESTA CONVIRTIENDO EN UN OBSTACULO A LA HORA DE INTEGRARSE AL EQUI

LA MAQUINARIA DE LA LEY EN MARCHA

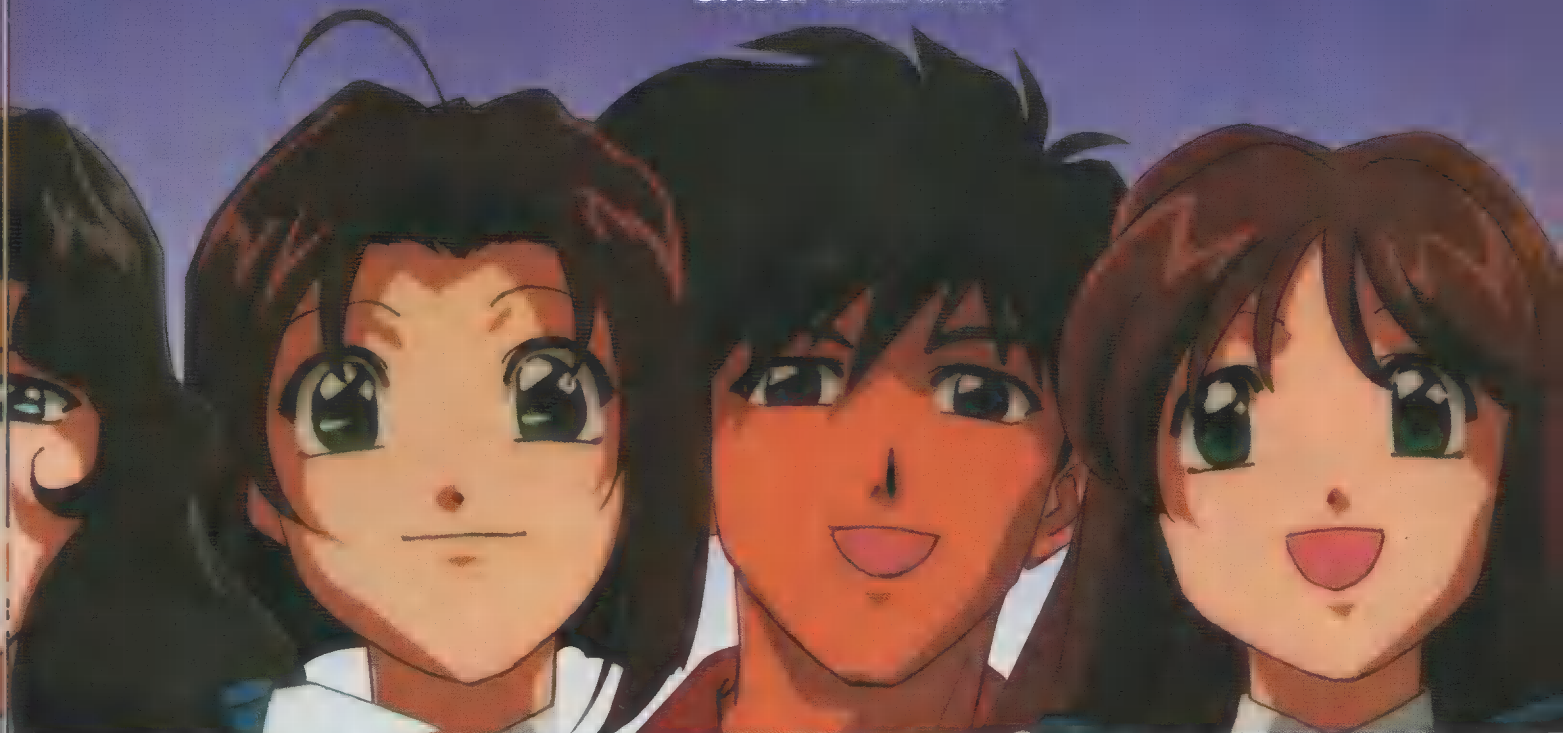
Cada uno aporta lo suyo al grupo. Cuando el crimen acecha, el equipo entra en acción y un engranaje sorprendentemente bien aceitado se pone en marcha... y de más está decir que el delincuente en cuestión está a punto de pasar una de sus peores experiencias. Natsumi pone en práctica todo su poder y Miyuki su técnica para lograr su fin. Sus compañeros, Ken y Shoji, las cubren desde los costados, mientras Yoriko y Futaba ayudan, y el Supervisor y Tokuno sirven de apoyo desde la retaguardia. Cada uno actúa a su manera, sin acuerdos previos. El secreto está en saber lo que cada uno puede hacer y cómo actuarán los demás. El conocimiento mutuo es imprescindible, y esto es algo que este singular equipo ha conseguido luego de mucho tiempo y esfuerzo.

LA OVEJA "BLANCA"

Pero este anteriormente mencionado engranaje está a punto de recibir un golpe. La inclusión de una nueva pieza

ER ARREST!

RESTADO!



DO POR AGENTES DE CARACTERISTICAS DIVERSAS...

LAS CON TAL DE CUMPLIR CON SU LABOR.

O. ESTE GRUPO MAS QUE ESPECIAL ESTA CONFORMADO POR INDIVIDUOS AUN MAS INTERESANTES, LLAMATIVOS Y DISPARES.

que puede llegar a desestabilizar la base de este grupo. La llegada de Saori Saga. Durante los años en que cursaba el colegio secundario, Saga era una muchacha que se manejaba con mucha libertad, haciéndole más caso a su instinto que a las instrucciones. Pero al ingresar a la Escuela de Policía, su personalidad y su forma de desenvolverse se modificaron. Dejó de lado a actuar libremente para comenzar a acatar exactamente lo que le indicaba el manual. Natsumi y Miyuki trataron de convencerla para que modifique su actitud, pero no obtuvieron buenos resultados. Y esta forma de ser tan "legal" se está convirtiendo en un obstáculo a la hora de integrarse al equipo.

UN GRUPO... ¿HOMOGÉNEO?

Este grupo más que especial está conformado por individuos aún más interesantes, llamativos y dispares. Futaba Aoi, por ejemplo, es una hermosa policía... transexual, mientras que Yoriko Nikaido, con sus gafas a cuestas, es la reportera. Por su parte, Ken Nakajima, el autodefinido "Cóndor Blanco", trata siempre de mostrarse seguro y confiado. Miyuki Kobayakawa es la policía inteligente que toda buena división debe tener... además, claro está, de sus soberbias dotes a la hora de conducir automóviles. Natsumi Tsujimoto es la reina glotona y forzuda, mientras que Shoji Tokairin es el joven policía que pertenece a otra seccional, pero que siempre está con sus amigos. Y por supuesto, tenemos a la novata. La recién llegada Saori, quien puede convertirse en la pieza clave de todo este desordenado y llamativo rompecabezas policial. Tal vez la constancia de sus compañeros termine por convencerla de que vuelva a actuar como solía hacerlo...



LA CUARTA ES LA VENCIDA

LOVE HINA

UN ALOJAMIENTO DE ESTUDIANTES REPLETO DE SEÑORITAS Y U

APENAS KEITARO PONE UN PIE EN EL ALOJAMIENTO, ENCUENTRA EL SUEÑO DE TODO HOMBRE HECHO REALIDAD: SER EL UNICO EXPON

Keitaro y Naru están cerca de conseguir su objetivo común: aprobar de una buena vez el tan anhelado como esquivo examen de ingreso a la Universidad de Tokio. En esta oportunidad, Keitaro se presenta con total confianza. Se sienta. Toma el cuestionario y sonríe. Es la cuarta vez que lo intenta. Por eso, las preguntas le resultan fáciles. Pero es entonces que algo increíble sucede... ¡Keitaro se queda dormido en medio del examen!

Cuando por fin despierta ya es casi la hora de entregar su hoja. A toda velocidad y sin pensar demasiado, comienza a responder. Está convencido de que ha desaprobado por cuarta vez. Esto le causa muchísima vergüenza. Y es por eso que decide no encontrarse con Naru, como habían planeado antes del examen. Su vergüenza es prácticamente insoportable. No va a poder hacer frente a Naru ni a nadie luego de esta desgracia. Keitaro decide que debe hacer algo al respecto... desaparecer. Sí. Eso parece una

SI BIEN SIEMPRE EXISTEN CAMBIOS ENTRE UN MANGA Y SU POSTERIOR VERSION ANIMA



KEITARO URASHIMA
No es precisamente un "ganador": ya es la cuarta vez que reprueba el examen previo y, para colmo de males, su timidez no suele ayudarlo mucho.

...N JOVEN ALGO TIMIDO QUE SE CONVIERTE EN SU ENCARGADO.

...ENTE MASCULINO EN UN PARAISO DE MUCHACHAS. AHORA, DEPENDE DE EL QUE ESTE SUEÑO NO SE CONVIERTA EN UNA PESADILLA...

buena opción. Su desesperación lo lleva entonces a una isla. Allí está a salvo de los exámenes y de dar explicaciones a cualquiera, pero... ¿está preparado para la supervivencia? Como era de esperar, no. Pero, por suerte para él, es rescatado a tiempo. Su heroína es una hermosa chica llamada Nyamo... dueña de un llamativo parecido con Shinobu.

CON OJOS FEMENINOS

Así están las cosas para Keitaro. Ha dejado el alojamiento Hinata para internarse en una misteriosa isla. Estas son las novedades del animé de este pobre muchacho asediado por las mujeres. Pero si lo que te interesa es el manga, debes saber que existen varias diferencias entre una obra y la otra.

Si bien siempre existen cambios entre un manga y su posterior versión animada, el caso de *Love Hina* es muy particular, porque las diferencias son notables. Mientras que el manga centra la historia de una manera bastante normal y sin demasiadas vueltas en

...DA, EL CASO DE LOVE HINA ES MUY PARTICULAR, PORQUE LAS DIFERENCIAS SON NOTABLES.

KEITARO URASHIMA NO ES PRECISAMENTE UN "GANADOR": YA ES LA CUARTA VEZ QUE REPRUEBA EL EXAMEN DE INGRESO A LA UNIVERSIDAD DE TOKIO.

Keitaro, el animé adopta una posición más femenina. El manga de *Love Hina* narra la historia de Keitaro y de cómo, al hacerse cargo del alojamiento para estudiantes Hinata, comienza a convivir con varias señoritas y a sentir nuevas sensaciones por cada una de ellas... lo que llega a confundirlo bastante, por cierto. Aquí, las protagonistas exclusivas son las vivencias de Keitaro y de cómo estas van haciendo que el muchacho recupere la confianza en sí mismo. En tanto, el animé nos depara varias sorpresas. Principalmente porque ahora la vida de Keitaro se observa desde la perspectiva de las chicas alojadas junto a él. Keitaro pasa a convertirse en una especie de "objeto de deseo" (aunque, lógicamente, sin saberlo) y la trama gira alrededor de las chicas y sus problemas. Asimismo, varios personajes femeninos cobran una profundidad y una relevancia dentro de la trama que no poseían en el manga. Uno de estos personajes (el más importante, a decir verdad) es una muchacha de nombre Mutsumi Otohime, la única chica que no se hospeda en el alojamiento Hinata. De todas formas, esta "lejanía" no impide que Mutsumi esté muy al tanto de lo que sucede en el alojamiento. Mutsumi se convierte pronto en la principal rival de Naru en la historia, ya que también se siente flechada por el buenito de Keitaro.

DE CARACTER AVISPADO Y ALEGRE, NARU DESEA CON TODO SU SER INGRESAR A LA UNIVERSIDAD DE TOKIO.



NARU NARUSEGAWA
De carácter avispado y alegre, Naru desea con todo su ser ingresar a la Universidad de Tokio. A pesar de sus esfuerzos ya desaprobó una vez el examen. Es una de las huéspedes del alojamiento Hinata... aunque para la encargada del establecimiento sea "la" huésped.



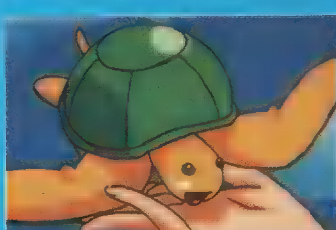
NYAMO
Esta bella muchachita -como todas las que suelen rodear a Keitaro- es una de las que lo salvan durante sus desventuras en la isla. Su parecido con Shinobu es asombroso.



SHINOBU MAEHARA
Es una chica de preparatoria que se la pasa pensando exclusivamente en Keitaro. [illegible], mientras Shinobu [illegible] por su desaparición, Keitaro conoce a una muchacha idéntica a ella.



MOTOKO AOYUMA
Una de las pocas chicas capaces de resistir los "encantos" de Keitaro. Con costumbres de samurai, a Motoko no le interesan ni los chicos ni la diversión, y siempre se muestra fría y distante con nuestro héroe.

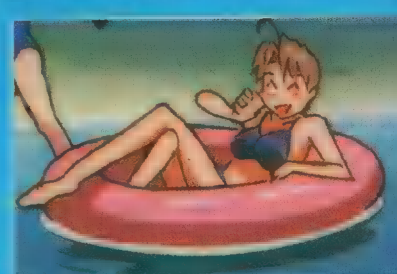


TAMACHAN
Una misteriosa tortuga dueña de una gran inteligencia y capaz de volar. Ciertos rumores hacen referencia al [illegible] hecho de que Tamachan puede aumentar su tamaño.





SARA MACDUGAR,
Junto a Kitsune y Kaolla, trata a Keitaro como si el pobre fuese un juguete.

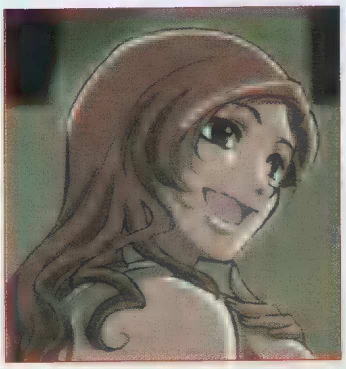


MITSUNE KONNO (alias Kitsune)
Es la mayor de las muchachas del Hinata. Si bien ahora se encuentra sin trabajo, siempre anda buscando dinero y diversión.

KAOLLA SUU
Kaolla es una princesa que ahora vive en el Japón. Además de su origen real, es una especie de científica loca que se la pasa inventando cosas extrañas.

CHANCE LA GRAN OPORTUNIDAD

TRES VIDAS DISTINTAS, TRES FORMAS DIFERENTES DE ABRIRSE CAMINO... PERO UN MISMO SUEÑO QUE AGUARDA AL FINAL DEL RECORRIDO.

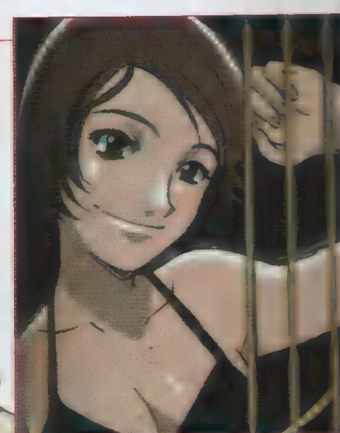


El destino es impredecible... y eso es lo que lo convierte en algo único y excitante. La aventura de abrirse paso a través de la vida, en pos de ese anhelo que brilla con el mismo fulgor de una preciada joya.

Akari, Juuki y Nozomi son tres adolescentes que tienen sólo una cosa en común: adoran a la superestrella Reika. Llevan vidas muy distintas, pero el azar hace que se encuentren en un concierto de su adorado ídolo. A una de las muchachas le regalaron la entrada. Otra, consiguió trabajo en el concierto, y la tercera accede a un palco VIP. Sin embargo, a pesar de haber ingresado al show de formas tan diferentes, las tres salen con una única e inequívoca convicción: ingresar a la escuela de música. Y es allí donde sus vidas darán un profundo vuelco.

AKARI MIZUSHIMA

Es huérfana y fue criada en una iglesia. Allí, cada domingo, canta para los fieles. Después de asistir al concierto de Reika, decide que quiere cantar profesionalmente.



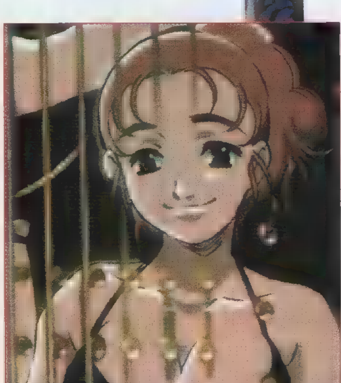
JUUKI AOYAMA

Tiene 16 años y vive sola. Se mantiene trabajando y está cerca de cumplir su sueño de tocar en las calles.



REIKA

LA AVENTURA DE ABRIRSE PASO A TRAVÉS DE LA VIDA, EN POS DE ESE ANHELO QUE BRILLA CON EL FULGOR DE UNA PRECIADA JOYA.



NOZOMI KAIBARA

Es la hija de un comerciante exitoso. Es la única que vive con todas las comodidades. Su sueño máximo es ser como Reika.


ANIMATRIX









SER FANATICO DEL MANGA Y DEL ANIME PUEDE OCASION
Y LLENAR DE DIN

BIENVENIDO A LA FIESTA DEL MANGA

KAZUKI ESTA A PUNTO DE COMENZAR UNA SERIA Y ESPERADA VIDA D

Kazuki cursa el tercer año de la preparatoria. Ya fue aceptado por la universidad que él había elegido para continuar sus estudios y todo marcha sobre ruedas. Está a punto de comenzar una seria y organizada vida de adulto... pero el destino está por jugarle una mala pasada...

UN INESPERADO ESCOLLO EN EL CAMINO

Una tarde, su amigo lo invita a uno de los más grandes eventos del manga y el animé: el Comic Market. Allí, más de cien mil personas se reúnen para mostrar, comprar y vender sus propias revistas.
Y es ahí donde la vida que Kazuki creía tener encaminada da un giro inesperado: él también decide crear su propio manga.
Así comienza la historia de este grupo de fanáticos del animé. Kazuki recluta a un puñado de amigos y... ¡manos a la obra! Pero nada es tan fácil como creía. Pasan noches sin dormir, están de mal humor, no logran ponerse de acuerdo ni siquiera en los más nimios detalles. La pequeña empresa parece estar a punto de fracasar. Tal vez sea este el momento oportuno para que la amistad haga valer su peso y todos juntos salgan adelante.

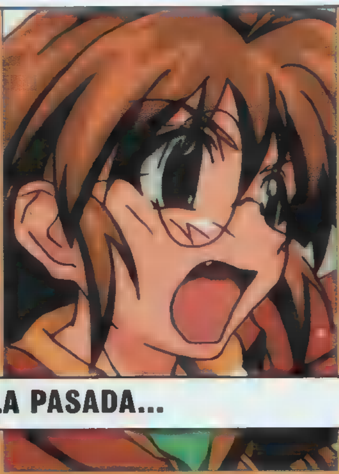


PARTY

ARTE MUCHOS PROBLEMAS... O SALVARTE DE LA RUTINA
RO TUS BOLSILLOS.



KAZUKI SENDOU
Es el protagonista de la serie. Su vida cambia drásticamente cuando decide crear su propio manga. Es amigable y le cuesta decir que no.

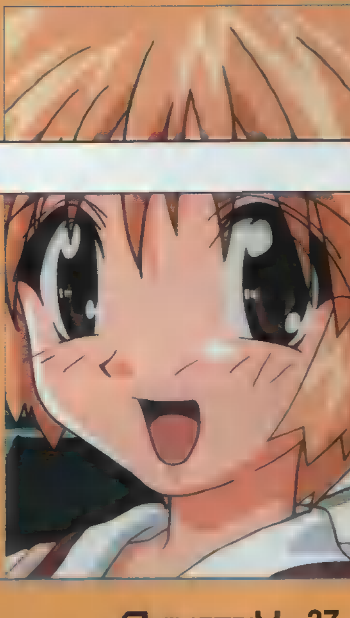


YUMI SHINAGAWA
Da su vida por la revista. Por eso no soporta los errores y a veces genera discusiones.

ADULTO... PERO EL DESTINO ESTA POR JUGARLE UNA MALA PASADA...



TAKASE
Es la única persona normal de la serie. Gran amiga de Kazuki, quiere frenarlo al ver que está consumiendo todas sus energías en la empresa.



CHISA TSUKAMOTO
Aunque todo le salga mal, siempre está de buen humor. Es lenta y torpe, pero precisamente eso es lo que la vuelve agradable. Es la hija del dueño de la imprenta.



ARMS

EL LARGO BRAZO DE LA VENGANZA

LA PIEL PARECE ESTALLAR. LAS VENAS SE HINCHAN. LA SANGR

YA NO SON LO QUE SOLIAN SER: AHOR

En un día como tantos en una de las escuelas preparatorias de Tokio. Jóvenes que van y vienen. Gritos, juegos, esperas en la cafetería para conseguir el almuerzo. Todo transcurre con la tranquilidad habitual hasta que, repentinamente, Hayato Shinguu, un nuevo estudiante, ataca a Takatsuki Ryou con uno de sus brazos transformado de manera extraña. En ese mismo momento, para contrarrestar el ataque de Hayato, el brazo derecho de Ryou también se transforma en un arma.

Ambos muchachos, junto con Tomoe Takeshi son los protagonistas de esta apasionante historia. Los tres son normales estudiantes del último año de preparatoria y parecen no tener mucho en común. Pero, a poco de conocerse, caen en la cuenta de que todos sufrieron operaciones en alguna de sus extremidades y que ciertos chips experimentales les fueron implantados. Casi al mismo tiempo, tras extrañas erupciones corporales, sus brazos y piernas se han transformado en armas letales. Es entonces cuando se convierten en ARMS, cada uno con una característica especial para la lucha.

Más allá del empeño y la ferocidad con que los tres jóvenes van venciendo a sus enemigos y del entusiasmo con que descubren que son casi imbatibles, pronto se dan cuenta de que el destino también los llama a proteger a las personas.

... TRAS EXTRAÑAS ERUPCIONES CORPORALES, SUS BRAZOS Y PIERNAS SE TRANSFORMAN EN AR

EL SECRETO DETRÁS DEL SECRETO

La misteriosa organización Egrigori persigue obstinadamente a los poseedores de las ARMS. Por ahora, el gran enigma es quiénes son en realidad sus mentores y por qué buscan detener el accionar de los protagonistas. Uno de los pocos datos con los que se cuenta de Egrigori es bastante curioso: argumentan que el código de nombres de los ARMS proviene del cuento para niños de Lewis Caroll, Alicia en el País de las Maravillas.

EL BOMBARDERO

Takatsuki Ryou es el personaje principal. Sufrió en su infancia un grave accidente que afectó su brazo derecho. Su especialidad es el lanzamiento de bombas.

DESEO DE VENGANZA

Hayato Shinguu busca vengar la muerte de sus padres



HAYATO SHINGUJI

Su nombre ARMS es Knight. Utiliza su brazo izquierdo en combates cuerpo a cuerpo. Posee poca paciencia pero su nivel de responsabilidad es muy elevado.

E FLUYE FURIOSA... Y LAS EXTREMIDADES COMIENZAN A MUTAR.

A SON ARMAS LETALES E IMPLACABLES.

y la pérdida de su brazo izquierdo. Por eso su lucha contra Egrigori es aún más personal.

EL MÁS VELOZ

Tomoe Takeshi sufrió un accidente por defender a su hermana menor, y por esa razón tuvo que ser operado en ambas piernas. Su especialidad es la velocidad y el salto.

EXPERTO EN COMBATES

El creador de la serie, Takadoni, espera que su producción sea vista por personas de la misma generación de los protagonistas, pero desea, a la vez, llamar también la atención de los adultos. Para lograr que esto suceda, decidió contar un drama real pero sin dejar de lado los combates. Aunque se propuso no mostrar escenas muy crueles, se cuidó muy bien de no desperdiciar las secuencias de lucha, que son el sabor característico de su producción. Así, logró construir una serie de acción con estilo capaz de cautivar a todo tipo de público.

¿Serán estos tres jóvenes los únicos poseedores de estos poderes? ¿Por qué una organización se encarga de perseguirlos? ¿Se convertirán, finalmente, en héroes movidos por algo más que el deseo de venganza? Falta muy poco para que estos enigmas encuentren respuesta.

RYOU TAKATSUKI

Es alegre, optimista y posee una gran fuerza mental. Su nombre ARMS es Javawock.



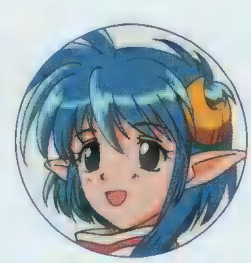
MAS LETALES. ¿SERAN ESTOS TRES JOVENES LOS UNICOS POSEEDORES DE ESTOS PODERES?



TAKESHI TOMOE

Es retraído y, debido a los continuos maltratos de sus compañeros, se vio obligado a cambiar de escuela en varias ocasiones. Su nombre ARMS es White Rabbit.

STAR OCEAN EX



EN BUSCA DEL DESTINO

LE época: un futuro no muy lejano. El hombre ha podido por fin navegar libremente por la galaxia. Poderosas naves y sofisticados aparatos de teletransportación han hecho posible este sueño de generaciones. El joven Cloud C. Keny se encuentra reparando uno de estos complejos artefactos cuando, súbitamente, un desperfecto ocurre... y es transportado a un planeta desconocido.

BIENVENIDO AL MUNDO MONSTRUOSO

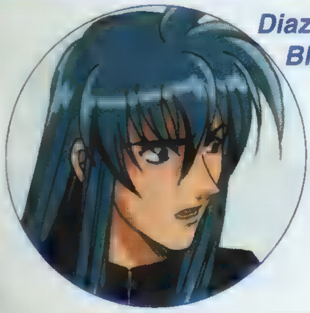
Expel solía ser un planeta pacífico, pero un buen día fue víctima de una devastadora lluvia de meteoritos que trajo consigo un regalo más que la consabida destrucción parcial de los poblados... monstruos de características inimaginables se apoderaron de los antes calmos paisajes de Expel. Es en este desolador y poco prometedor marco que el pobre Cloud hace su aparición... para encontrarse de inmediato con un nuevo inconveniente: a escasos metros de él, una horrenda criatura se apresta a atacar a una hermosa muchacha. Fiel a su sentido de nobleza y arrojo, Cloud no duda un instante, desenfunda su arma y dispara sobre la bestia.
A partir de ese momento, Lena Lanford, la joven en apuros, le estará profundamente agradecida. Tanto, que creerá que Cloud es el legendario héroe del que hablan las leyendas de su mundo. Lena posee la extraña habilidad de sanar a la gente y se encuentra en la búsqueda de su desaparecida madre. Cloud, en tanto, necesita hallar el camino de regreso e su mundo natal. Juntos deciden emprender el viaje. Ambos conocen bien sus objetivos pero... ¿hacia dónde ir? ¿Cuál es su detino?

CINCO VIAJEROS EN BUSCA DE CINCO RESPUESTAS

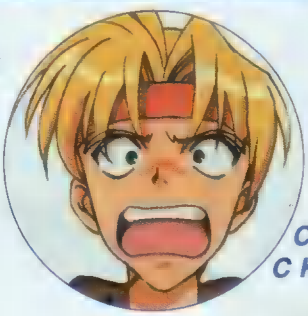
Pero Cloud y Lena no recorrerán solos el extenso y peligroso viaje que les aguarda. Pronto irán apareciendo nuevos personajes que se sumarán al grupo, conformando así un heterogéneo equipo de aventureros, cada uno con sus propias metas y razones.
Entre quienes se suman a esta travesía, se encuentra Díaz Black, el guerrero de la tristeza. Toda su familia ha sido asesinada y ya no confía en las personas. Así y todo, acepta viajar acompañando a Cloud, Lena y los demás con la esperanza de que esta travesía le permita acrecentar su fuerza.
Ashton Ankas, por su parte, es un guerrero que se ha fusionado con los dragones y que se encuentra en la búsqueda de "algo" que le permita revertir este estado. Claro que la presencia de Lena y de Celine parece ser el principal motivo por el cual se une al grupo: se vuelve loco por las chicas.
Celine Jures es, tal vez, el personaje más llamativo del equipo. Una hechicera que no puede evitar atraer todas las miradas por su excéntrica manera de vestir. Adora los tesoros y las joyas, y es el centro de consulta de los demás integrantes del grupo.
Así, esta extraña caravana de gente tan dispar comienza su recorrido por los desconocidos, amenazantes y peligrosos caminos de Star Ocean Ex, una aventura que les tiene preparadas más de una sorpresa...

ERES SUBITAMENTE TRANSPORTADO A OTRO MUNDO. UN MUNDO
NO SABES DONDE ESTAS. NO SABES COMO REGRESAR A CASA. NI SIQUIERA SABES COMO SOB

LENA POSEE LA EXTRAÑA HABILIDAD DE SANAR A LA GENTE Y SE ENCUENTRA EN LA BUSQUEDA DE SU DESAP



Diaz Black



Cloud C Keny



Ashton Ankas



Celine Jures



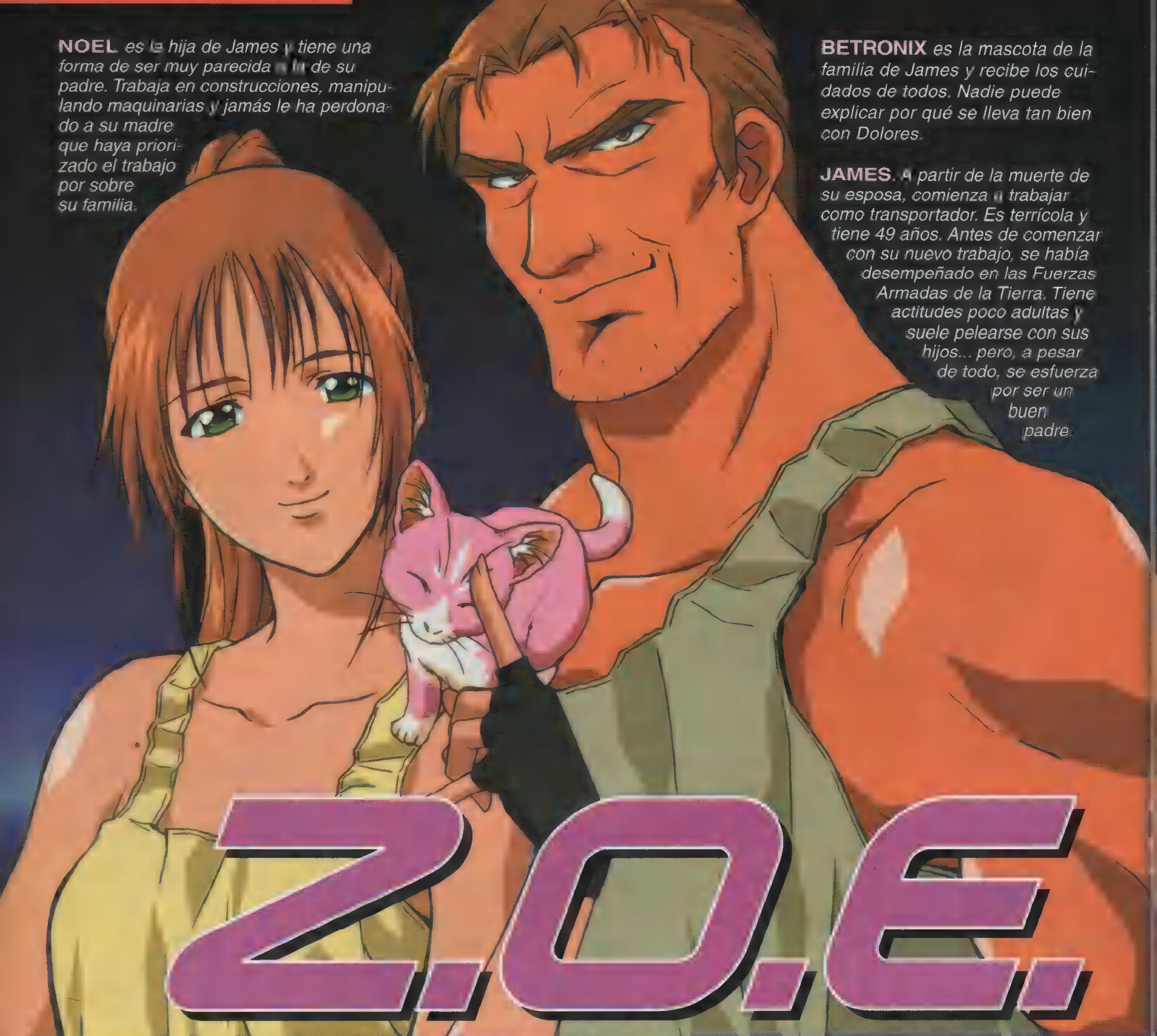
Cloud C Keny

Lena Lanford

OTRORA CALMO Y PACIFICO, PERO HOY DESCONOCIDO Y MORTAL.

EVIVIRAS... ESTA SERIA TU TRAGICA REALIDAD SI ESTUVIESES EN LA PIEL DE CLOUD C. KENY.

ARECIDA MADRE. ELLA Y CLOUD NO RECORRERAN SOLOS EL EXTENSO Y PELIGROSO VIAJE QUE LES AGUARDA.



NOEL es la hija de James y tiene una forma de ser muy parecida a la de su padre. Trabaja en construcciones, manipulando maquinarias y jamás le ha perdonado a su madre que haya priorizado el trabajo por sobre su familia.

BETRONIX es la mascota de la familia de James y recibe los cuidados de todos. Nadie puede explicar por qué se lleva tan bien con Dolores.

JAMES. A partir de la muerte de su esposa, comienza a trabajar como transportador. Es terrícola y tiene 49 años. Antes de comenzar con su nuevo trabajo, se había desempeñado en las Fuerzas Armadas de la Tierra. Tiene actitudes poco adultas y suele pelearse con sus hijos... pero, a pesar de todo, se esfuerza por ser un buen padre.

Z.O.E.

ZOE TIENE AHORA SU PROPIA SERIE DE TELEVISION. TE CONTAM
Y, POR SUPUESTO, QUE ES DE LA V

En el video, Viola buscaba el por qué de su vida y de su existencia. En el videojuego, que transcurre al mismo tiempo que la serie, aparece como un demonio en medio del campo de batalla. Pero algo le ha sucedido. Algo llenó de sombras su alma y ahora sólo vive para combatir. Han pasado cinco años y Viola ha cambiado. Pero si esperas que la serie de TV gire en torno de ella, lamentamos informarte que estás equivocado. Nada de hermosas señoritas: el personaje principal de esta serie es un hombre de 49 años...

¿MAS DE LO MISMO? NO

La serie de televisión de ZOE rompe con el arraigado mito de que un animé debe estar protagonizado por un gallardo joven o una atractiva señorita. James, el hombre en cuestión, es un padre de familia que lucha por sacar adelante la relación con sus hijos y, al mismo tiempo, sobrellevar la muerte de su esposa.

Y las diferencias con respecto al OVA no terminan aquí. La serie tendrá toques de comedia que, bien utilizados, resultarán un elemento fundamental para despegarla de su versión para vídeo. Sin embargo, argumentalmente no deja de ser una continuación del OVA y por eso es necesario un punto de inflexión, un punto que marque el nexo entre una producción y la otra. Y ese punto es, casualmente, el protagonista. James es un transportador que viaja entre la Tierra y Marte. Después de la catástrofe, decide volver a su planeta con un regalo para su hija. En el equipaje lleva un Orbital Frame con sentimientos propios y una muy elevada inteligencia artificial. Pero, al emprender el viaje, el Orbital lo sorprende cantando una canción de cuna que sólo su mujer conocía... Un intrigante misterio está a punto de salir a la luz. Pero solamente se trata de la punta del iceberg... y James deberá cavar muy hondo para poder desentrañarlo.

ALGO LLENO DE SOMBRAS SU ALMA Y AHORA SOLO VIVE PAR



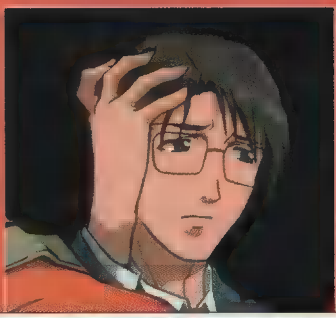
VIOLA *es Comandante de las fuerzas rebeldes de Marte y siempre busca algún pretexto para comenzar una batalla. En el OVA es un personaje secundario, aunque en la serie adquiere un mayor relieve.*

ZONE OF THE ENDERS

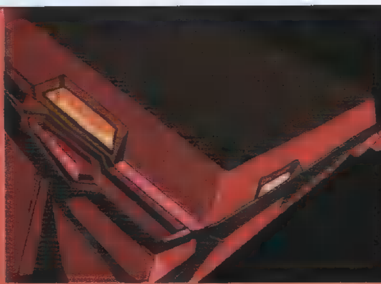
OS QUIENES SON SUS PROTAGONISTAS, DE QUE TRATA LA HISTORIA

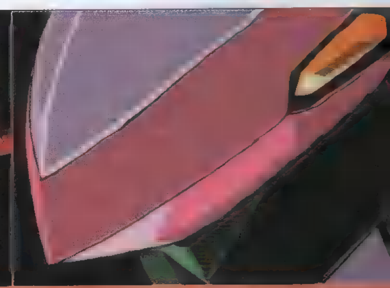
DA DE VIOLA CINCO AÑOS DESPUES...

DOLORES es un Orbital Frame que actúa como si fuese una chica de diecisiete años. Es muy testaruda y odia el olor a alcohol. Gracias a su maquinaria y a su programa de batalla de alta tecnología, Dolores es una soberbia arma de combate.



LEON es el hijo de James. Es un alto empresario en una compañía exportadora e importadora que negocia tanto con Marte como con la Tierra. Culpa a su padre por la muerte de su madre, por lo que discute constantemente con él.





NEIT es el Orbital Frame que maneja Viola. Tiene una gran habilidad de movimiento y es uno de los mejores dentro de los Orbital. Utiliza como arma un objeto similar a un látigo.

COMBATIR. HAN PASADO CINCO AÑOS Y VIOLA HA CAMBIADO.

GALAXY ANGEL

UNA ROSA, UNA SONRISA... Y UN LATIGO

UNA SERIE IMPACTANTE, ORIGINAL, EXTRAÑA Y SUMAMENTE SUGESTIVA.
GALAXY ANGEL HA TOMADO BUENA NOTA DE TODOS LOS CLICHES Y SITUACIONES COMUNES... PARA NO USARLO

Cinco chicas provenientes de cinco diferentes rincones de la galaxia unen sus fuerzas para luchar contra el mal. ¿Atractivo? Sí. ¿Original? Mmm... Pero si estas chicas resultan ser algunos de los personajes mejor logrados, más retorcidos y más carismáticos que se hayan creado, entonces la cosa adquiere un tinte nuevo y especial.

LA NIÑA DE TUS SUEÑOS

Esta es una historia de chicas. Pero no sólo para chicas. Las damas que protagonizan esta serie no son angelicales ni mucho menos. Dueñas de personalidades totalmente disímiles, cada una ocupa un muy claro lugar en la trama. Las cinco son hermosas y cada una de ellas posee, como toda heroína que se precie, una capacidad especial para la lucha. Pero ellas, a la vez, tienen sus costados débiles, y eso es lo que las hace fascinantes.
El creador de la serie, Ryo Mizuno, explica cómo logró idear personajes tan humanos inmersos en mundos fantásticos: "Antes mi trabajo consistía en diseñar juegos de rol. Usé mi experiencia para crear esta serie... Primero diseñé los personajes; a los que tenían una historia triste, los hice nacer en planetas tristes, y así se fue creando el mundo de Galaxy Angel". El resultado es inquietante. Las mujeres no podrán dejar de sentirse identificadas con algún personaje. Y los hombres... pues bien, no podrán dejar de soñar con ellas.

LAS DAMAS QUE PROTAGONIZAN ESTA SERIE NO SON ANGELICALES NI MUCHO MENOS.



RANFA FRAMBOWERS
El sueño de muchos hombres hecho realidad: carácter explosivo por un lado, y graciosa ternura por el otro.



VANILLA H
Es incapaz de comenzar una conversación. Vive encerrada en su mundo, pero cumple con sus misiones como ninguna. Tal vez sea la más difícil de conquistar...



MINT BRAMAHEH
Tiene cara de niña y... orejas de gato. Es buena, tranquila e inteligente. Para los que creen que, a veces, la belleza no lo es todo...



FORTE SHTOREN
Una muchacha de armas tomar. Usa muy bien el látigo... y posee un adorable pasatiempo: tirar misiles y coleccionar armas de fuego.



MAFIYU SAKURABA

Es la típica chica a la que las cosas trascendentes le importan muy poco. Sólo se dedica a crear problemas. Así y todo es, tal vez, la más adorable del grupo.

S JAMAS.

NAJIKA DENGEKI SAKUSEN



EL HOMBRE DE LAS TRUSAS ATACA DE NUEVO

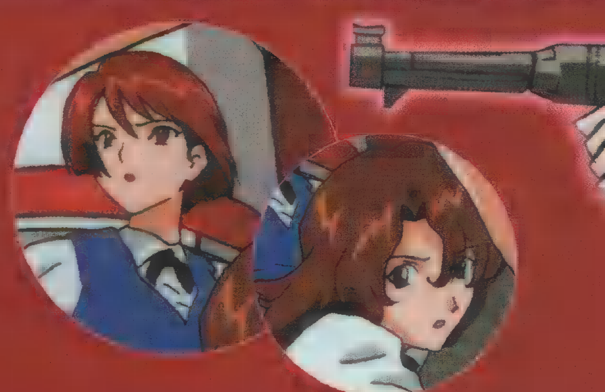


NAJIKA HIIRAGI
tiene 27 años y trabaja en la sección de Perfumería de la fábrica de productos químicos de Jim Majima. Pero, aunque lo mantenga en secreto, es la mejor agente de la Organización.

ESPIONAJE, ARMAS DE FUEGO, ACCION... Y VARIAS CHICAS DESPR
DANDONOS UNA FUGAZ VISION DE SUS PRENDAS INTIMA

La nueva obra del creador de Aika, Katsuhiro Nishijima, ya ha hecho su presentación en tierras japonesas y el furor sigue siendo el de siempre.
El escenario de esta nueva serie es la Tierra, a principios del siglo XXI. En medio de desastres ecológicos, una mujer con identidad secreta ansiosos el momento en que Nishijima haga uso de su especialidad: mostrar la ropa interior de sus chicas.
Él mismo se encargó de generar semejantes expectativas: "Quiero hacer algo entretenido. Por eso, será un festín de trusas. Ya tengo experiencia con Aika, así que mi trabajo será poner en una balanza la historia y la ropa interior". Bien claro, ¿verdad?
La protagonista de esta serie es Najika Hiiragi, una joven

SHINOBU MISATO Y RENA UMITSUKI
son las secretarias de Majima y además, grandes amigas de Najika.

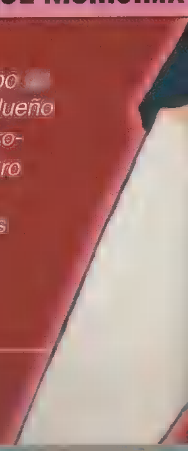


TODOS LOS JAPONESES ESPERAN ANSIOSOS EL MOMENTO EN QUE NISHIJIMA

debe encargarse de eliminar a los enemigos de la humanidad.
Pero... en rigor de verdad y más allá del evidente talento del señor Nishijima, el principal motivo por el que el público se siente atraído hacia sus obras no pasa por lo meramente argumental. De hecho, todos los japoneses esperan de 27 años que, según Nishijima, "no es un personaje que vaya a gritar porque se le vea la trusa".
Habrá que esperar para ver si Najika Dengeki Sakusen supera el récord de Aika, no solamente en cuanto a favoritismo popular... sino también en relación a sus chicas en ropa interior.



JIM MAJIMA
tiene 47 años. Su tipo de sangre es A. Es el dueño de una fábrica de productos químicos. Pero esa, en realidad es sólo una fachada: es el jefe de la Organización Secreta.





LIRA
es un androide creado en un proyecto especial. Le fueron ingresados todos los datos necesarios para vivir, pero no tiene sentimientos. Por orden de la Organización trabaja junto a Najika.

EVENIDAS A LAS QUE EL VIENTO SUELE JUGARLES ALGUNA BROMA,
S. UNA OBRA DE KATSUHIRO NISHIJIMA EN TODA REGLA.

IAGA USO DE SU ESPECIALIDAD: ¡MOSTRAR LA ROPA INTERIOR DE SUS CHICAS!



SAIYUKI

LA TIERRA DE TOGENKYO SE SACUDE Y SU MISMA EXISTENCI

DE UNA COMBINACION DE CIENCIA Y MAGIA... Y ESTO PUEDE SIGNIFICAR LA DEVASTACION Y EL CAOS... T

Esta apasionante historia transcurre en Togenkyo, la tierra sagrada donde los humanos y los demonios viven pacíficamente. Los conflictos comienzan cuando un misterioso y desconocido personaje utiliza las artes de la ciencia y la magia al mismo tiempo, algo que está considerado un sacrilegio porque podría llevar al mundo a la destrucción.

El verdadero motivo por el cual este extraño ser lleva a cabo este rito prohibido es la resurrección del Gyumao, el súper demonio que fue destruido y encerrado en Tenjiku por uno de los cinco dioses que gobiernan el cielo.

Genzo, un monje un tanto peculiar, es llamado al Palacio Sagrado, el lugar desde donde se puede mantener una comunicación con los dioses. Los poderosos seres que rigen el mundo le ordenan que se dirija a la Tierra del Oeste, allí donde se ha desatado el caos. Su misión será encontrar y detener a aquel que está utilizando la ciencia y la magia.

A Genzo se le unen en su gesta, por orden de los dioses, Son Goku, Sha Gojyo y Cho Hakkai... algo que no complace mucho al monje, ya que Goku, Gojyo y Cho son parte humanos... y parte demonios. La convivencia entre estos cuatro seres tan extravagantes y diferentes entre sí será el punto de partida de una aventura legendaria y fabulosa. Tres demonios y un hombre lanzados en una carrera contra el tiempo para salvar al mundo... tratando de no matarse entre ellos.



LA CONVIVENCIA ENTRE ESTOS CUATRO SERES TAN EXTRAVAGANTES Y DIFE

GENZO SANZO

Es un monje inquieto, fumador y alcohólico. Siempre lleva un revólver con él. Fue criado por un viejo monje que murió asesinado por un demonio. Tiene 23 años y es un gran luchador, además de un excelente líder de grupo. Le encanta decir "Vete al infierno" y su arma más poderosa es su revólver. Mide 1,77 mts., tiene cabello rubio y ojos púrpuras.





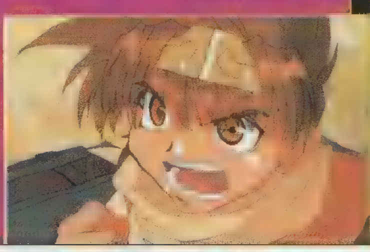
UN MONJE ENTRE DEMONIOS

... CORRE PELIGRO. UN SER DESCONOCIDO ESTA HACIENDO USO

...RES DEMONIOS Y UN HOMBRE LANZADOS EN UNA CARRERA CONTRA EL TIEMPO PARA SALVAR AL MUNDO...

SON GOKU

Es un demonio mitad humano y mitad mono. Nació de una piedra que recogía la energía de la Tierra. Siempre está pensando en comida y en jugar (más que jugar, en molestar con sus juegos a



SHA GOJYO

Es un demonio mitad humano y mitad cerdo. Indecente y pervertido, siempre habla de



CHO HAKKAI

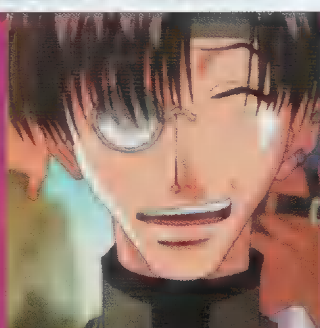
Es una persona muy amigable y educada, y a los demás les molesta que esté siempre sonriendo. Parece tener una personalidad superficial y, como siempre está alegre, es imposible saber a ciencia cierta si su actitud es sincera o ficticia. Esta forma de ser alegre parece ser una máscara para un pasado oculto y terrible. Hakkai tiene 22 años, mide 1,81 mts., tiene ojos verdes y pelo oscuro.



...ENTES ES EL PUNTO DE PARTIDA DE UNA AVENTURA LEGENDARIA Y FABULOSA.

Genzo). Goku fue encerrado en una jaula de piedra durante 500 años debido al terrible crimen que cometió cuando era pequeño. Su aspecto de niño provoca burlas dentro del grupo, sobre todo de parte de Gojyo. Tiene 18 años, mide 1,62 mts. y usa un bastón mágico como arma.

forma insensible. Aunque parece un irresponsable, en realidad siempre se preocupa por sus amigos. Vive peleando y discutiendo con Goku. Para luchar es el más versátil: utiliza tanto sus puños, como una espada y varias cadenas. Tiene 22 años, mide 1,84 mts. y tiene cabello y ojos de color rojo.







CARD CAPTOR SAKURA
LA CARTA SELLADA

CARD CAPTOR SAKURA REGRESA A LA PANTALLA GRANDE Y TODOS LOS ELEMENTOS QUE LA CONVIRTIERON EN UN ÉXITO TANTO EN TELEVISIÓN COMO EN CINE DICEN PRESENTE EN ESTA SEGUNDA PRODUCCIÓN. ACCIÓN, INTRIGA, AVENTURA Y MUCHO ROMANCE. SUMÉRGETE CON NOSOTROS EN CARD CAPTOR SAKURA: LAS CARTAS SELLADAS...

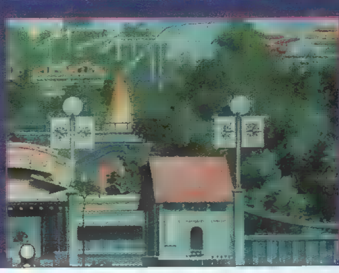
LA GUARDIANA DE LAS CARTAS EN SU MOMENTO MAS DIFICIL. TODAS
Y LUCHAR AL MISMO TIEMPO CON UNA

El filme cinematográfico de *Card Captor Sakura* sorprende. Y es que los sentimientos de nuestra pequeña heroina comienzan a cambiar de dueño. Quien en un principio era un mero acompañante (y hasta un eventual rival), hoy es quien posee todas las fichas ganadoras en el corazón de Sakura.
Sakura y Shaoran están comenzando a mirarse de manera diferente. Algo hierve en sus corazones cada vez que están juntos. Pero esta revelación deja pasmados a ambos y no encuentran ni las palabras ni los gestos necesarios para expresarlo. Y el tiempo apremia: Shaoran debe volver a Hong Kong en una semana.
Pero las cosas comienzan a tomar un tinte diferente. Sakura siente una extraña presencia que la lleva a investigar el parque de



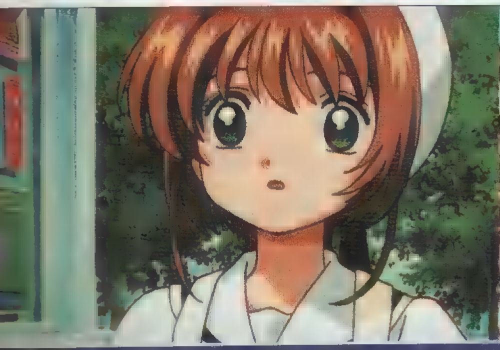


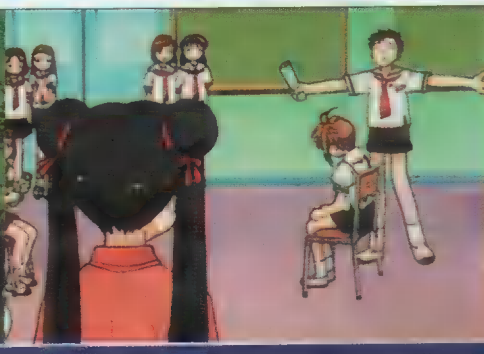
diversiones en donde anteriormente se emplazaba la mansión de Eriol. Pero, como si el destino jugase con ella, Sakura encuentra en aquel lugar a Shaoran quien supuestamente se hallaba en Hong Kong. ¿Qué hace allí? Algo raro está sucediendo...



LA MUCHACHA MISTERIOSA.
Sus ojos reflejan la profunda soledad que la embarga y que pronto empezará a afectar a Sakura. Es la responsable de que las cartas hayan desaparecido, pero... ¿puede ser esto un pedido de ayuda?

LA GRAN RESPONSABLE DE LOS EXTRAÑOS EVENTOS QUE SACUDEN AL PUEBLO NO ES SINO UNA CHICA QUE LUCHA CONTRA LA SO







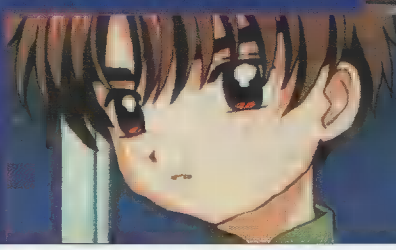




HAN DESAPARECIDO Y AHORA DEBE RECUPERARLAS UNA POR UNA...
NSOPORTABLE SENSACION DE SOLEDAD.

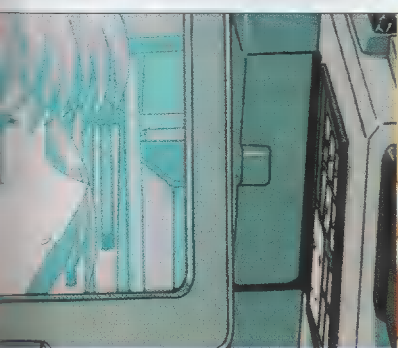


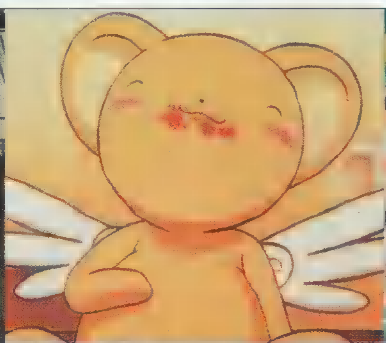
Shaoran ha regresado al Japón instado por Meilin... y Sakura sabe que no puede desaprovechar esta oportunidad de arreglar con él los temas pendientes. ¿Una cena? ¿Por qué no? Pero Sakura y Shaoran tienen una característica en común: su timidez. Una timidez tan grande que no les permite abrirse del todo el uno al otro. Shaoran decide poner cierta distancia y la situación aparenta ser imposible de arreglar. Pero no todo es lo que parece y, si bien el amor es cosa de dos, la relación entre Sakura y Shaoran tiene también otros participantes. El "casual" encuentro de ambos en el parque de diversiones fue planeado meticulosamente por Meilin y Tomoyo. Pero sus esfuerzos no parecen



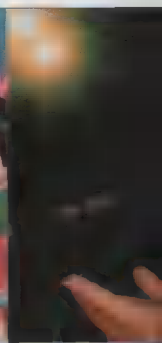


EDAD. SAKURA HA EXPERIMENTADO ESTA SENSACION EN CARNE PROPIA Y NO PUEDE EVITAR SENTIRSE IDENTIFICADA CON ELLA.











rendir frutos: la timidez vuelve a apoderarse de los dos chicos.
La relación entre Sakura y Shaoran ya es un secreto a voces, y varios de sus amigos y familiares deciden



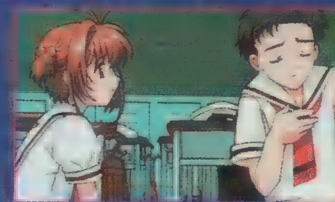


tomar parte para que ambos puedan expresar sus sentimientos...

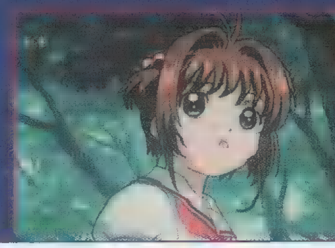
Como mejor amiga de Sakura, la primera involucrada es Tomoyo. Eso sí: sin dejar de lado su cámara en ningún momento. Meilin también aporta lo suyo. Junto a Tomoyo ha planeado todo con mucho cuidado y es justamente ella quien convence a Shaoran para que regrese de Hong Kong.
Por muy extraño que parezca, Toya, el hermano mayor de Sakura, también acepta tomar parte de esta "cadena celestina". Claro que el muchacho no olvida que se trata de su pequeña hermanita, y su reiterada reticencia a hacer o decir determinadas cosas puede poner en peligro el plan. El padre de Sakura, por su parte, se mantiene tan comprensivo y bondadoso como siempre lo hemos conocido. Es muy consciente de los sentimientos de Sakura hacia Shaoran, pero decide mantenerse al margen para que sea su hija quien decida qué hacer.
El otro gran amigo de Sakura, Kero, también es una pieza clave en todo este lío. Pero, claro: no es muy ducho en los temas del corazón, por lo que suele cometer equivocaciones bastante risueñas.
Y, para completar el círculo, en la escuela se está preparando una obra de teatro. Un drama romántico legendario: Romeo y Julieta... y Sakura ha conseguido el papel de Julieta. Yamazaki, el muchacho encargado de interpretar a Romeo en la obra escolar, sufre un percance y debe ser reemplazado. Y aquí el destino vuelve a realizar una de sus jugadas maestras: Shaoran se calza la máscara roja y sale a escena.











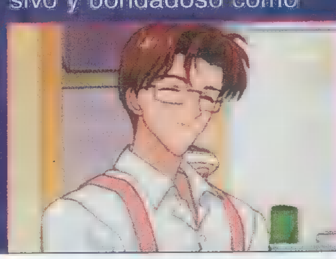
LAS CARTAS DESAPARECEN UNA A UNA DE MANERA MIST

CUANDO SAKURA SE DA CUENTA DE LO QUE S









UN FINAL INESPERADO. EL PARQUE DE DIVERSIONES SERA TESTIGO DE UN EN













Si bien las palabras son distintas, ambos chicos dicen todo con sus miradas.
Pero, de pronto... lo impensado. El amor de Sakura y Shaoran y los esfuerzos de quienes los quieren se ven posterga-dos por un extraño y grave hecho. Tan grave que Sakura debe poner en juego su sentimiento más importante para salvar a la ciudad toda. El amor que siente por Shaoran debe ser sacrificado para salvar centenares de vidas.
Sakura duda, pero Shaoran le explica que la salvación de la ciudad es más importante que el amor. Sakura lo sabe. Pero le cuesta asumirlo. ¿Debe perder todo lo que siente? ¿Debe poner en riesgo su felicidad?
Las dudas de Sakura aumentan... y la gravedad





ERIOSA. EN LA ESCUELA, EN LA CASA, EN TODOS LADOS...

SUCEDE, YA PARECE SER DEMASIADO TARDE.

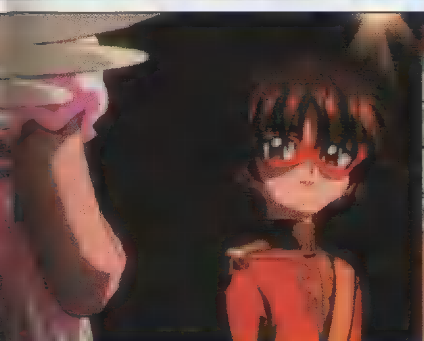


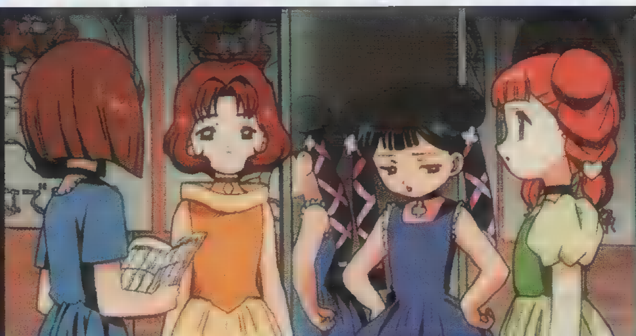
de los problemas también. Las Cartas comienzan a desaparecer. Y con ellas, la ciudad. No queda mucho tiempo y el momento de tomar una decisión drástica se acer-ca. Las pocas Cartas que le quedan son las únicas armas de las que Sakura dispone. Eso, y su corazón. Y es este corazón noble y puro el que le da a nuestra amiga las fuerzas para no rendirse y luchar.
El clímax se acerca. La batalla final tiene lugar en el parque de diversiones y hacia allí parten Sakura, Kero, Yue y Shaoran. Pero nuestra heroína no lleva las de ganar. Debe poner todo de sí para salvar a la ciudad y a quienes ama.

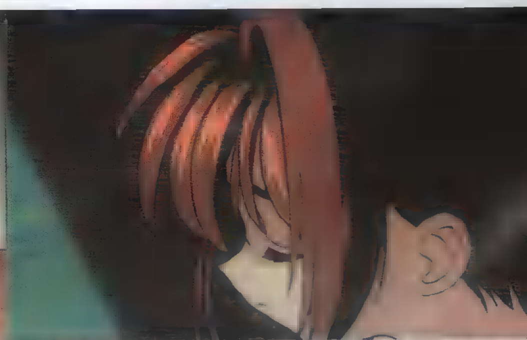


Las Cartas no surten efec-to contra esta enigmática enemiga. Y siguen desa-pareciendo. Cuando la últi-ma de las Cartas se haya desvanecido, será el final de Card Captor Sakura...

RME ACTO DE NOBLEZA Y DE PERDON. EL CORAZON DE SAKURA TODO LO PUEDE.







SEMANA X SEMANA

ONE PIECE



EPISODIO 87
"¡El Ejército vs. Wapol! El verdadero poder de Baku Baku".
Wapol y Chess irrumpen dentro del castillo Drumlocked, pero la cosa no es como ellos creían. Al ver que Rufy y Sandy son dos enemigos realmente poderosos, Wapol devora a Chess y a Crowmarimo con la intención de crear un guerrero lo suficientemente poderoso como para vencerlos.

EPISODIO 88
"La transformación de Choppa".
Choppa se enfrenta con Chesmarimo, el guerrero producto de la fusión de Chess y Crowmarimo. Usando su diabólica inteligencia, Choppa consigue tomar ventaja sobre su rival utilizando la técnica de la Séptima Transformación, para la cual hizo uso de Rumbleball, el resultado de un extraño experimento.

EPISODIO 89
"¡Termina el dominio del reino! La eterna bandera de la fe".
Wapol se ve acorralado y decide echar mano a su autoridad como rey. Intenta negociar con Rufy, pero este no se muestra interesado en el poder... y el reino de Drum llega a su fin.

EPISODIO 90
"¡El cerezo de Hiruruku! Las ruinas de Drumlocked".
Choppa se convierte en pirata por pedido de Rufy. Antes de partir decide obsequiar un objeto que había sido dejado por Hiruruku.

EPISODIO 91
"Adiós, isla Drum. ¡Voy a salir a alta mar!".
Rufy decide partir con rumbo a Arabasuta junto a Choppa y su grupo. Pero no se imagina que cuando arribe a destino, encontrará a un misterioso hombre que aguarda su llegada.

INUYASHA

EPISODIO 50
"Duelo en el lago Baikaru".
El objetivo principal de Kohaku era Kagome: su capacidad para destruir demonios la convertía en una gran amenaza. Es por esto



que decide eliminarla, separando primero a Kagome de Inuyasha. Pero, sorpresivamente, duda en ponerle fin, a pesar de su origen demoníaco.

EPISODIO 51
"Inuyasha pierde su lado humano".
Sesshoomaru visita a Bokusen-oo para que le revele el misterio de la transformación demoníaca de Inuyasha. Según las palabras de Bokusen-oo, la mitad humana de Inuyasha está siendo combatida por la sangre del demonio que lleva adentro. Si esta transformación llegara a completarse, Inuyasha acabaría siendo un monstruo implacable y destructivo.

EPISODIO 52
"El origen como demonio no puede detenerlo".
Inuyasha lucha desesperadamente con Gatenmaru. No sólo ha perdido el Tetsaiga, sino que también ha quedado atrapado en un capullo venenoso. Al no poseer consigo el Tetsaiga, su sangre de demonio renace y toma forma: adquiriendo un poder brutal, Inuyasha termina con la vida de Gatenmaru y sus secuaces.

EPISODIO 53
"Ryuukotsusei, antiguo enemigo del padre".
El Tetsaiga está muy pesado e Inuyasha no puede cargarlo con facilidad: debe alivianar su peso. Tootosai le enseña que debe "cortar a Ryuukotsusei". Al derrotar a Ryuukotsusei, Inuyasha supera finalmente a su padre.

DETECTIVE CONAN

EPISODIO 258
"El hombre que vino de Chicago (1ra. parte)".
Ore y su grupo de detectives deciden pasar un buen rato y asisten al espectáculo llamado Animal Show. Allí, se encuentra con el señor James, un hombre de gran parecido físico con el dueño del Animal Show, el señor Hook. Ore consigue salvar a James del asedio de la prensa y deciden comer juntos... pero el parecido de James con Hook le tiene preparado un inconveniente más: un grupo de personas desconocidas decide secuestrar al desafortunado hombre.

EPISODIO 259
"El hombre que vino de Chicago (2da. parte)".
Ore planea el rescate para salvar al señor James. Pero la única pista que posee son tres letras: P&A... pintadas con sangre. ¿Cuál es el significado de estas letras? Para colmo de males, una extraña silueta acecha a Ore y sus hombres desde la oscuridad, siguiendo cada uno de sus pasos atentamente.

EPISODIO 230
"El restaurante que tiembla".
Ore y Ran van a comer a un restaurante del vecindario. Mas, al llegar, notan que su dueño, el señor Hanaoka, y su esposa mantienen una acalorada discusión. Parece ser que la mujer ha tenido un amorío con el chef Wada, quien ha decidido renunciar. Sin embargo, al día siguiente, encuentran el cuerpo sin vida del señor Hanaoka dentro del restaurante. Al parecer, el asesino aprovechó los fuertes ruidos provenientes de la construcción que se llevaba a cabo en el edificio vecino para tapar su macabra obra.



DIGIMONTIIMAZU

EPISODIO 32
"El misterioso nacimiento de Guirumon".
Takato se encuentra atrapado en una profunda gruta inundada por el agua, pero consigue salir de allí enviando un mensaje de correo electrónico al mundo real. Logra llegar a un lugar muy similar a una biblioteca... y, en ella, ve a un hombre misterioso. El hombre que creó el mundo digital.

EPISODIO 33
"¿Dónde está Teriamon? Koharu al mundo digital".
Koharu se encuentra sumido en la más profunda tristeza por la desaparición de Li y Teriamon. Pero, de pronto, surge una oportunidad: la puerta del mundo digital se ha abierto y esa puede ser la oportunidad para tratar de encontrarlos. Deambulando por este mundo digital, Teriamon se encuentra con Antiramon, integrante de Degua.

EPISODIO 34
"Su nombre es Diukumon".
La ira feroz y ciega de Takato provoca que Guirumon digievolucione en Meguidoramon. Con la violenta batalla entre Beruzebumon y Meguidoramon, el mundo digital está ■ punto de desaparecer...

HELLSING

EPISODIO 6
"Dead Zone".
En la mansión de Hellsing se lleva a cabo una reunión con personalidades muy importantes. El grupo de los hermanos Vallentain irrumpe por sorpresa y los invitados tratan afanosamente de proteger sus vidas. Yan, el hermano menor, está de buen humor... pero Uorta, de los Hellsing, aparece y les hace frente.

EPISODIO 7 ***"Duel".***
Por el ataque sorpresivo de los hermanos Vallentain, el ejército de los Hellsing pierde varios de sus hombres, e Integura jura vengar a sus compañeros caídos. Es en ese momento que aparece Maxwell, capitán del Isukariote, informándole que consiguió el chip para crear a Furiisuku... un vampiro.

EPISODIO 8
"Killing House".
Con este chip en su poder, ahora ya pueden abocarse a transformar a un humano en un vampiro. La organización busca afanosamente a sus enemigos, pero es en vano. Integura es engañado por unos misteriosos hombres: mientras intenta organizar su ejército, un nuevo enemigo acecha desde la oscuridad.

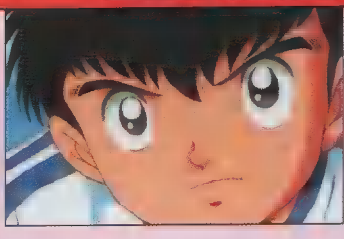
EPISODIO 9
"Red Rose Vertigo".
La organización Hellsing se recluye en el castillo para planificar la destrucción de los terroristas, pero la SAS aparece y provoca la retirada de Integura, quien regresa a su casa. Mas una extraña y sorpresiva visita aguarda...



CAPTAIN TSUBASA

EPISODIO 6
"Campeonato nacional de fútbol junior".
El campeonato nacional de fútbol da comienzo por fin y el rival del equipo de Tsubasa es el equipo de Hyuuga. Las cosas no parecen marchar muy bien: Wakabayashi, el portero del equipo de Tsubasa se encuentra lesionado, y el resultado de este partido es incierto.

EPISODIO 7
"El as de cristal".
Con solamente una derrota en su haber (a manos del equipo de



Akikazu), el equipo de Tsubasa llega a semifinales. Su siguiente rival es el equipo de Misugi, que utiliza una técnica muy superior a las de los demás equipos junior. El equipo de Tsubasa deberá esforzarse al extremo.

EPISODIO 8
"¡Arriba Misugi!".
Tsubasa queda muy impresionado y triste por la noticia de que Misugi tiene una enfermedad cardíaca. Pero, a pesar de su estado, Misugi despliega toda su técnica de una manera impecable. Tsubasa no puede enfrentarlo con todo su potencial habitual.
Episodio 9 - "¡Ataque! Tsubasa vs. Hyuuga". El equipo de Tsubasa llega merecidamente a la final... pero su rival es el conjunto que lo derrotó anteriormente. Wakabayashi regresa a la portería luego de su lesión, pero el equipo rival tiene ahora un nuevo portero.

EPISODIO 10
"La gran final".
Por la destacada actuación de ambos porteros, Wakabayashi por el equipo de Tsubasa y Wakashima por el Akikazu, el partido entra en alargue. A pesar de que ambos equipos se esfuerzan a más no poder, el resultado sigue siendo una incógnita. La victoria puede ser para cualquiera de los dos. ¿En manos de quién quedará el campeonato?.

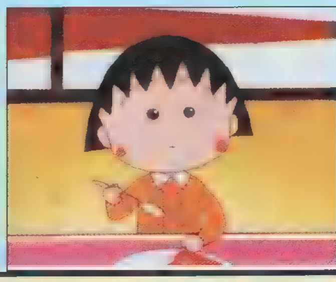
CHIBI-MARUKO-CHAN

EPISODIO 347
"El perro de Miguiwa-san".
Miguiwa-san posee una mascota... pero no se trata de una mascota más: es un perro de aspecto extraordinariamente feo, llamado Amaririsu. Luego de ser atropellado por una bicicleta, Amaririsu escapa. ¿Podrá Miguiwa-san hallarlo?

EPISODIO 348
"Perdidos en la isla" (1ra. parte).
Para la fiesta de fin de año de la escuela, la clase de Maruko, luego de una ardua y extensa discusión, ha decidido poner en escena una obra de teatro llamada "Perdidos en la Isla".

EPISODIO 349
"Perdidos en la Isla" (2da. Parte).
En dicha obra, Fujiki-kun es el encargado de interpretar el papel de Takezoo, mientras que Maruko debe personificar a Kojiroo. Pero, a pesar de las largas horas de ensayo y prácticas, Fujiki-kun, vencido por los nervios escénicos, no consigue interpretar bien su personaje.

EPISODIO 350
"Prohibido leer manga".
Maruko se pasa el día leyendo manga y no se aboca a las tareas de la escuela ni de la casa. Harta

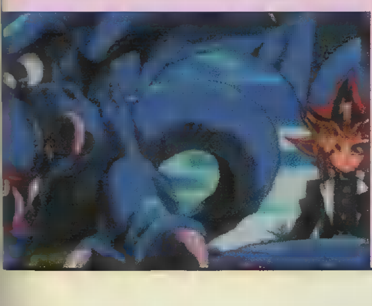


de esta insostenible situación, la madre de Maruko decide aplicar un castigo ejemplar y esconde todas las revistas de manga que hay en la casa.

EPISODIO 351
"La fiebre de Maruko".
Durante la clase de educación física, Maruko comienza a sentir fiebre y cae enferma. Este estado hace que reciba la inusual atención incondicional de toda su familia y sus amigos. Pero tan ventajosa situación debe tener una contrapartida, ¿no es así?

YUUGIOO DUERUMONSTER

EPISODIO 81
"¡Avanza el Patorushippu!".
Una vez derrotado el feroz oponente llamado Patrocity, Yuugi intenta concentrarse únicamente en el combate que le sigue.



Pero, dentro de la lista de peleadores, encuentra a Bakura, quien no sólo se halla muy lastimado, sino que además no sabe por qué su nombre figura en la lista.

EPISODIO 82
"¡Primer duelo! Yuugi vs. Moro".
La primera lucha del torneo es Yuugi versus Moro. Yuugi descubre que, gracias a su personalidad oscura y tenebrosa, Moro es dueño de una técnica peligrosa y letal.
¿Podrá Yuugi hacer frente a este rival? ¿Tendrá lo que se necesita para vencer?

EPISODIO 83
"La nave Uiyaa que llama a la muerte".
El triunfo parece alinearse del lado de Yuugi. Pero su rival no da el brazo a torcer. Moro tiene preparado un as en la manga: la mortal técnica Okarutokombo.

EPISODIO 84
"Destruir las tinieblas con un tiro de gracia".
Yuugi es acorralado por su oponente y su estado es tan débil que, con un solo tiro de gracia, caerá derrotado irremediablemente. Parece que Yuugi no tiene ninguna posibilidad de vencer. ¿Quedará eliminado en su primer combate?

EPISODIO 85
"La fuerza secreta. La misteriosa carta de Dios".
Shadii hace su repentina aparición trayendo consigo un elemento inimaginado y que puede alterar la situación. La emoción aumenta y el público ruge. La batalla aún no ha terminado y el resultado puede ser sorprendente.

POKEMON

EPISODIO 229
"¡Asahigym! Combate contra Haganeeru!".
Para su sexta medalla, Satoshi, quien se encuentra en pleno entrenamiento para enfrentar a Mikan, debe regresar a Asahicity. Mientras tanto, el Equipo Rocket, haciendo uso de Soonansurobo, intenta una vez más secuestrar a Pikachuu. Pero, sorpresivamente, es Haganeeru, el pokémon de Mikan, quien rescata a Pikachuu.



EPISODIO 230
"¡Sayonara Fushigidane! Aventura al castillo Ookido". Dirigiéndose a una nueva ciudad, Satoshi se encuentra con el profesor Ookido, cuya mansión era un verdadero caos por culpa de los pokémons. Parece ser que el profesor solamente quiere apaciguar a los pokémons para poder vivir tranquilo y en calma como antes. Satoshi, entonces, decide enviar a Fushigidane como mediador.

EPISODIO 231
"¡Efui y Sakura! De vuelta a Enjucity".
El grupo de Satoshi vuelve a visitar Enjucity, esperando ansiosamente reencontrarse con una de las hermanas de Sakura. Pero, de repente, hace su aparición una de las pokémons más bellas: Efui. ¿Quién es su entrenador?

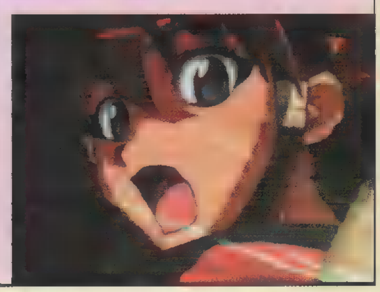
EPISODIO 232
"¡Suikun y Minaki! La leyenda de Hoo-Hoo".
Cuando intentaban abandonar Enjucity, Satoshi detiene su paso al escuchar el sonido de un cascabel. Según la leyenda, cuando el cascabel suena en la torre, aparece en la ciudad el legendario pokémon Hoo-Hoo. Pero, pensándolo bien... el sonido de ese cascabel sueña un poco extraño...

VANDREAD

EPISODIO 7
"Un beso en la mejilla".
Al romperse uno de los caños principales de agua de la nave Nir Vana, las habitaciones de los hombres quedan completamente anegadas. Misty, al ver a Hibiki durmiendo envuelto en una frazada, decide prepararle un manjar. Con el estómago lleno, Hibiki se siente muy a gusto... y Diita presencia esta escena con ojos melancólicos. Es por esto que Shura decide encerrarlos a ambos en una habitación.

EPISODIO 8
"Reality".
Últimamente, todos parecen tener una actitud fría y distante... es que se acerca el cumpleaños de Meia y han decidido realizarle una fiesta sorpresa. Pero Meia se da cuenta del asunto: no sólo no le gustan las sorpresas... ¡tampoco le gustan las fiestas! Es por eso que está tratando de ingeniárselas para escapar. Eerazu, tratando de consolar a Karuuna en su llanto desconsolado, se sube accidentalmente al lanzador de escape y es lanzada al vacío.

EPISODIO 9
"Abrázame fuerte".
Hibiki, al recibir los ataques del enemigo, realiza un aterrizaje de emergencia en un desolado planeta rocoso. Cuando vuelve en sí, descubre a su alrededor a los habitantes de dicho planeta que tratan de comunicarse con él telepáticamente. A esta gente le fue arrebatada su voz en la Tierra. ¿Podrá Hibiki hacer algo?



PROJECT ARMS

EPISODIO 6
"Incubación".
Para proteger a Jun, Yuugo está dispuesto a sacrificarse. Al observar esta actitud de su amigo, Jun escucha una voz en su subconsciente, una voz que le indica que debe ser fuerte.

EPISODIO 7
"Mazu, dios del fuego".
La salida subterránea que tanto buscaron por fin se hace visible. Egurigori ya no será un peligro. Los cuatro Arms inician una feroz batalla contra los ejércitos Cybord.

EPISODIO 8
"El canario".
Silver recuerda que, cuando era pequeño, Black le arrebató su libertad, obligándolo a luchar. Por ese motivo, aunque reciba golpes y daños de Japawokku, él jamás dejará de pelear. En cierto modo, no recuperará su perdida y tan ansiada libertad mientras no mate a Japawokku.

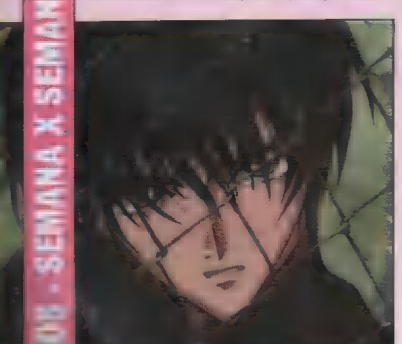


EPISODIO 9
"Silencio".
Luego de derrotar a Silver, Ryuu y su grupo avanzan por el corredor del subsuelo. Entre la lucha y el escape, Megumi y Hayato, Yuugi y Aru profundizan mucho más sus lazos sentimentales. Pero esa paz estaría a punto de hacerse añicos.

EPISODIO 10
"Stream".
Una vez superado el corredor, los cuatro Arms salen al Gran Cañón, donde los espera el ataque de los helicópteros de Kiisu-Green. La ira se apodera de Ryuu y suma su fuerza con la de Japawokku... pero las cosas están a punto de dar un giro inesperado.

X

EPISODIO 7
"Cerebro electrónico".
Una de las siete mensajeras, Satsuki, es la preferida de las computadoras, por lo cual tiene el poder de operar y controlar libremente cualquier programa de computación. Por este motivo, Satsuki es el blanco de unos misteriosos hombres, y llega a descubrir que, en el sótano del edificio Sunshine 60 se está llevando a cabo un proyecto que se inició 20 años atrás.



EPISODIO 8
"Tensei".
Monoo Kyoogo, padre de Fuma, luego de recibir los ataques de Nataku, comienza a sufrir una transformación muy acelerada. Antes de morir, tiene tiempo de dejarle a Fuma una frase: "Tú eres la estrella de Kamui". El cruel destino no le deja a Fuma el tiempo necesario para llorar a su padre: extraños movimientos comienzan a suceder a su alrededor.

EPISODIO 9
"Sol y sombra".
Uno de los Ten no Ryuu, Sumeragi Subaru, es el sucesor número 13 de Onmyoo-ji. Subaru debe encontrar a Sakurazuka Seishiroo, con quien ha tenido un problema en el pasado. Mientras lleva adelante su desesperada búsqueda día y noche, llega a Kamakura, lugar que le trae bonitos recuerdos de los días vividos junto a su hermana. Pero, de pronto, la silueta de Seishiroo se hace presente...

EPISODIO 10
"Inuki".
Este episodio relata la leyenda de Inuki. Cuando era pequeño, Yuzuriha pensaba que cualquiera podía ver a Inuki. Un día, Inuki le enseña un dragón y Yuzuriha lo dibuja, llevándolo a la escuela, en donde todos los tratan de mentiroso, diciéndole que ese dragón no existe. Para corroborar que es cierto, Yuzuriha lleva a sus compañeros hasta las montañas de Mitsumine, poniendo en peligro sus vidas. Luego de este suceso, decide nunca más hablar del tema. Pero Shiyuu Kusanagi aparece, quien le habla muy bien de Inuki. Durante largo tiempo, Yuzuriha buscó alguien con quien compartir este relato. Kusanagi no sabe que Yuzuriha pertenece a Ten no Ryuu.

GENE SHAFT

MIKA NO ES UNA CHICA MAS. DETRAS DE SUS GRANDES OJOS CAFE Y SU LARGO CABELLO ROJIZO SE ESCONDE UN SECRETO QUE PUEDE ALTERAR SU EXISTENCIA Y LA DE QUIENES LA RODEAN...

ESCRITO EN EL CUERPO



Manipulación genética, rechazo, desprecio y un futuro incierto. Mika trata de abrirse paso a través de la vida, pero a sus jóvenes dieciséis años el sufrimiento ya ha dejado su marca. El cuerpo de Mika oculta un secreto a voces y que ha sido motivo de recurrentes problemas para la incomprendida joven.
Mika fue objeto de modificaciones genéticas que alteraron su normal desempeño fisiológico. Si bien estos cambios aún no se han manifestado, son varios los rumores que corren por los interminables pasillos de la nave Birkis. La gente no suele adaptarse a lo desconocido, a lo diferente. Desde que posee extraños poderes hasta el hecho de que puede terminar mutando en un ser horroroso, todo se ha dicho sobre Mika. La imaginación de los que la rodean no suele ser una buena aliada en qué puede llegar a desembocar su alteración genética.

UN GENOTIPO ESPECIAL

Mika pertenece al selecto y poco comprendido grupo de personas que poseen en su cuerpo el extraño gen White. Al no ser todavía la genética una ciencia plenamente desarrollada, se desconoce el verdadero rumbo que un ser viviente puede tomar movilizado por sus genes. Por lo pronto, Mika trata de hacer oidos sordos a los comentarios sobre su "especie" y dedica casi todo su tiempo al gran anhelo de su vida: ser piloto de la Birkis. Claro que esto no le ha resultado muy difícil. Sus dotes de piloto son bien conocidas... y hay quien asegura que sus genes tienen la respuesta. ¿Es posible que la hayan "programado" para ser una excelente piloto?
Sus esfuerzos por llevar una vida normal suelen chocar contra constantes obstáculos. Incluso sus recuerdos la atormentan: la risa de su mejor

MIKA TRATA DE ABRIRSE PASO A TRAVES DE LA VIDA, PERO A LOS DIECISEIS AÑOS EL SUFRIMIENTO YA HA DEJADO SU MARCA.

para la joven. Incluso debe soportar, en ocasiones, las burlas y los comentarios hirientes de sus propios compañeros. Pero, en rigor de verdad, nada se sabe sobre el futuro de Mika. Ni siquiera ella misma tiene una cabal idea de amiga, muerta en un accidente durante la época de entrenamiento, es una imagen entrañable pero perturbadora a la vez. Tal vez esa sonrisa le de fuerzas para seguir. Tal vez esos recuerdos despierten algo dormido en su interior..

MIKA SEIDOW

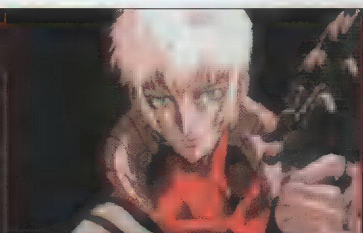
Sus amigos suelen burlarse de ella por pertenecer al grupo de personas con el extraño genotipo "white"
Mika es amigable, pero esconde sus verdaderos sentimientos.
Es una de las nominadas para ser Shaft Driver. Cuando estaba en la escuela de entrenamiento murió su mejor amiga. Ella culpa a Hiroto y por eso lo odia.



MITAD HOMBRE, MITAD VAMPIRO, D VAGA ENTRE

DANZANDO SOBRE LA DELGADA Y TRAICIO

Nacido de padre vampiro y madre humana, la condición de híbrido de D podría ser fácilmente confundida con una bendición por muchos incautos. Sin embargo, este mismo don que le otorga habilidades especiales, es también su maldición. D es odiado y repudiado por ambas razas. Los vampiros lo rechazan porque D ha jurado acabar con el mal que infecta a la Tierra y, como consecuencia, debe aniquilar a sus mismos congéneres de la noche. Los humanos, por su parte, le temen y odian porque D no



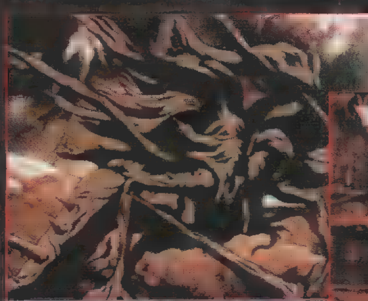
puede controlar en ocasiones la furia ciega y asesina del vampiro que duerme en él. Como resultado, D vaga entre ambos mundos y en ninguno al mismo tiempo, danzando sobre la delgada y traicionera frontera entre el día y la noche.



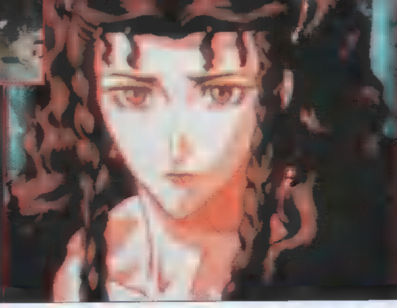


TRAS LOS PASOS DEL VAMPIRO

Producida por Mataichiro Yamamoto y Masao Maruyama, y dirigida por Yoshiaki Kawajiri, *Vampire Hunter D: Bloodlust* echa mano a varios de los muy característicos elementos artísticos que le han dado



fama mundial al animé. Charlotte Elbourne, la joven y atractiva hija de una de las familias más poderosas de



influyentes de la zona ha desaparecido. Todos los indicios señalan a un excéntrico y aristocrático vampiro de nombre Meier Link... el cual ha confesado estar perdidamente enamorado de Charlotte. John y Alan



Elbourne, padre y hermano de la joven, deciden moverse velozmente. Una soberbia recompensa es el anzuelo ideal. Aunque D no necesita de un incentivo tan vano como el dinero, se lanza en una gesta que terminará siendo muy diferente a lo que parecía en un principio. Pero es esta misma recompensa la que atraerá a un grupo muy diferente de cazadores: los

... LA CRUDA REALIDAD COMIENZA A MOSTRAR SU VERDADERO ROSTRO: UN ROST



VAMPIRE HUNTER D: BLOODLUST

EL MACABRO PLACER DE LA CAZA

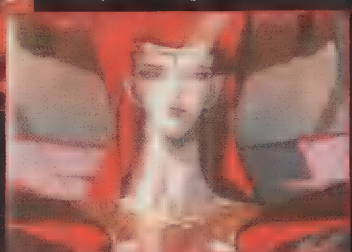
...MBOS MUNDOS Y EN NINGUNO AL MISMO TIEMPO,
...ERA FRONTERA ENTRE EL DIA Y LA NOCHE.

hermanos Markus, Borgoff (el mayor de ellos, líder nato del grupo y un hombre violento y arrojado), Nolt (el segundo hermano; enorme y podero-



so, poco amigo de las palabras y muy dado a la acción), Kyle (el tercero; ágil, certero y mortal con sus dagas), Grove (el cuarto hermano; débil y frágil pero con un gran espíritu, posee la extraña habilidad de enviar a su fantasma a realizar los trabajos físicos que su cuerpo no soporta) y Leila (la menor de todos los Markus; agresiva, sensual y extremadamente letal. Leila odia a todas y cada una de las criaturas que posean sangre de vampiro...

y D no es la excepción). Los seis cazadores se lanzan en una furiosa persecución tras Meier Link y su prisionera. Desesperado ante la formidable magnitud de sus perseguidores, Link se refugia en una ciudad amiga de los seres de la noche. Cuando los cazavampiros llegan, la batalla



da comienzo... y la cruda realidad comienza a mostrar su verdadero rostro: un rostro deforme y cruel, que roza lo inimaginable y se codea con lo perverso. Una intrincada telaraña de secretos y ocultas intenciones comienza a destejerse... y la realidad puede ser más macabra de lo que el mismo D imagina.



...O DEFORME Y CRUEL, QUE ROZA LO INIMAGINABLE Y SE CODEA CON LO PERVERSO.



名探偵コナン

DETECTIVE CONAN

CUENTA REGRESIVA AL CIELO

Conan fue invitado a la inauguración del edificio más alto de Japón. Apenas llega al evento, intuye que algo anda mal... el aire huele a mafia. Y antes de que pueda echar un vistazo, ocurre el primer asesinato.

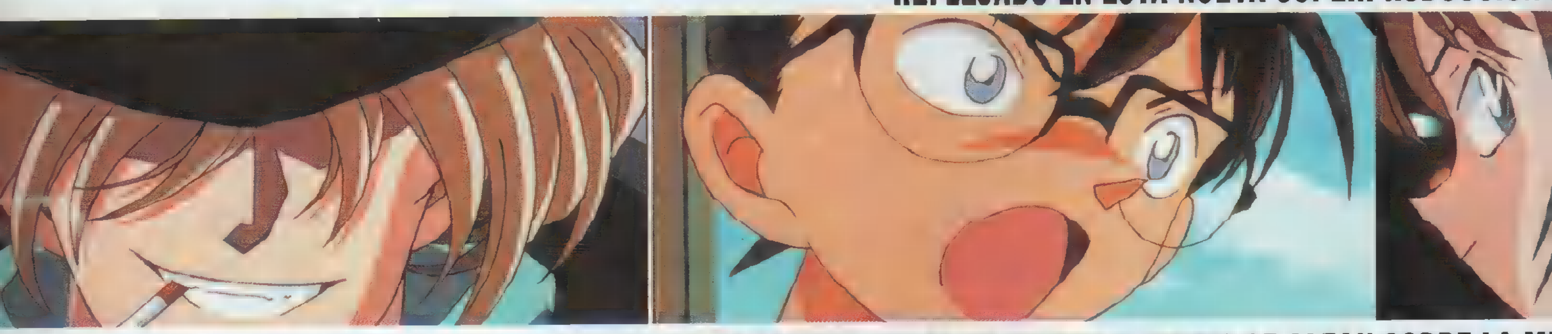






PARA UN GRAN MISTERIO... LO MEJOR ES UN PEQUEÑO DE

REFLEJADO EN ESTA NUEVA SUPERPRODUCCION



LAS IMPRESIONANTES MOLES DE HIERRO Y VIDRIO SE ALZAN SOBRE LA M

Así comienza la nueva película de este súper detective, una producción imperdible y rica en detalles, misterios y trampas.

El escenario: una de las gigantescas torres gemelas recientemente construidas en la ciudad de Tabu. Las impresionantes moles de hierro y vidrio se alzan sobre la metrópolis como dos fabulosos brazos que intentan rasgar las nubes. Conan ha sido invitado a la inauguración de las torres... pero pronto varios eventos por demás extraños comienzas a suceder... Rondando una de las torres se encuentran Gin y Vodka, los dos mismos siniestros hombres que "convidaron" con una extraña droga a Conan tiempo atrás. Algo extraño está pasando y el olfato de Conan puede percibirlo. Todos los que trabajaron en la construcción de las torres han muerto en circunstancias más que sospechosas y junto a cada cadáver fue hallada una copa de cristal rota. Pero la celebración debe continuar y la fiesta por la inauguración se pone en marcha.



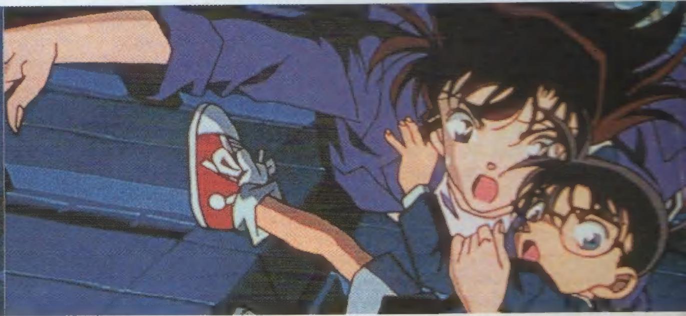
Conan decide husmear por ahí, tratando de descubrir algo que le indique fehacientemente qué es lo que está sucediendo, cuando descubre a Ai Haibara manteniendo una secreta conversación telefónica en plena noche. ¿Con quién está hablando? ¿Es posible que haya engañado a Conan con su supuesta amistad y continúe perteneciendo a la mafia? Tal vez la presencia de Gin y Vodka tenga algo que ver con ello. Además, Conan averigua que todos los sospechosos por los asesinatos están claramente relacionados con una persona... nada menos que Misao Tokiwa.





ECTIVE. EL ESPIRITU MISMO DE CONAN SE VE CLARAMENTE
RA CINE DE LAS AVENTURAS DE EDOGAWA CONAN.





ROPOLIS COMO DOS FABULOSOS BRAZOS QUE INTENTAN RASGAR LAS NUBES.

el dueño de las torres. Tal vez sea una buena idea hablar con él... Pero es entonces cuando lo impensado ocurre: en plena celebración, una gran explosión sacude a la Torre A. Ai, Ayumi, Genta y Mitsuhiko intentan desesperadamente escapar por uno de los puentes que une ambas torres... pero este explota ante sus asombrados ojos. Conan y Ran no han conseguido escapar de la torre.



Una mortal y gigantesca trampa de llamas se cierne sobre ellos. El tiempo se agota... y las posibilidades de sobrevivir también. Solamente existe una chance. Una idea loca y arriesgada que no atrae en absoluto a la pobre



Ran: saltar del edificio. Conan trata convencerla en vano, pero es el amor que Ran siente por Shinichi la que le da las fuerzas y el coraje...

ambos saltan al vacío: una tumba de concreto los aguarda abajo y una tumba de llamas los apremia desde atrás.



TODOS LOS PERSONAJES



AGENTE SATO
Es una atractiva e inteligente agente de la policía, dueña de los corazones de varios de sus colegas. Su padre también perteneció a la fuerza policial.



AGENTE YOKOMIZU
Poseedor de una lógica admirable, Yokomizu aprecia y respeta a Mori Kogoro... sin saber que sus verdaderos logros provienen de Conan, claro está.



INSPECTOR SHIRATORI
El delgado y presumido inspector de la policía está perdidamente enamorado de Sato, su subordinada.



INSPECTOR MEGURE
Un hombre alto, corpulento y de bigotes casi tan gruesos como sus brazos. Fue salvado en varias oportunidades por Kogoro... aunque, en realidad, siempre es Conan quien lo salva; pero él no lo sabe.

CONAN Y RAN SALTAN AL VACIO: UNA T

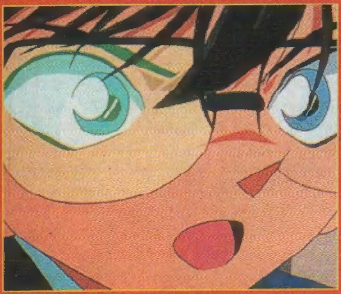
Y UN INFIERNO LOS



ALGO EXTRAÑO ESTA PASANDO Y EL



YUKIKO KUDOU
La madre de Shinichi. Es una famosa actriz ya retirada. En más de una ocasión ha logrado engañar a Conan gracias a su formidable talento.



CONAN EDOGAWA
Es el protagonista excluyente de la serie. Su verdadera identidad es Shinichi Kudou, pero Conan es el nombre que ha adoptado (en honor a Sir Arthur Conan Doyle) luego de ser regresado a la infancia mediante una extraña droga. Para poder recabar información sobre criminales, vive en la casa de Ran Mouri y su padre, Kogoro Mouri. A pesar de ser un niño, posee una aguda e infalible inteligencia que le ayuda a resolver los casos más complejos.



MITSUHIKO TSUBURAYA
Es un niño muy formal. Razona como un adulto y su anhelo es convertirse en científico.



AYUMI YOSHIDA
Cursa el primer grado de la escuela junto a Conan. Es sincera, simpática y curiosa, y Conan le agrada mucho.



GENTA KOJIMA
Este hombre de extraño aspecto es el líder del grupo de detectives al que Conan pertenece. Por lo general, no piensa antes de actuar... pero es un hombre muy confiable, de todas formas.



SHINICHI KUDOU
La anterior personalidad de Conan. Sus habilidades como detective siempre fueron superlativas, su ídolo es Sherlock Holmes (de ahí que adoptara el nombre de su creador) y juega muy bien al fútbol. Ciertos hombres siniestros -que luego conoceríamos como Gin y Vodka- lo sorprendieron y le obligaron a tragar una misteriosa sustancia que lo transformó en un niño.



RAN MOURI
Amiga de Shinichi desde la infancia, siempre ha estado enamorada de él. Es quien más ha sufrido con la súbita desaparición de Shinichi... sin saber que está viviendo en la misma casa con él. Es campeona de karate y dueña de un noble corazón.



YUSAKU KUDOU

Es el padre de Conan-Shinichi, un afamado y exitoso escritor que vive en la ciudad de Los Angeles. Es muy amigo del científico Agasa y del inspector Megure.



KOGORO MOURI

El padre de Ran y quien mayor provecho saca gracias a las habilidades de Conan (sin saberlo, claro). Dista bastante de ser un buen detective, pero su reputación y su fama han crecido hasta muy altos niveles debido a los complejos casos que Conan ha resuelto.



GIN

El otro hombre en cuestión. Cruel e insensible, su sola mirada produce miedo. Es el compañero de Vodka.



ERI KISAKI

La madre de Ran y ex-esposa de Kogoro. Una mujer decidida y sagaz que se ha convertido en la mejor abogada de la ciudad. Si bien vive separada de su esposo, no está aún formalmente divorciado de él.



AGENTE TAKAGI

Es el subordinado del inspector Magure. Está enamorado de su compañera, la agente Sato.



VODKA

Integrante de la mafia, es uno de los hombres que obligó a Shinichi a ingerir la droga que lo transformó en niño. A pesar de su gran corpulencia, es un hombre bastante temeroso. Es el compañero de Gin.

MBA DE CONCRETO LOS AGUARDA ABAJO

REMIA DESDE ATRAS.



FATO DE CONAN PUEDE PERCIBIRLO.



SONOKO SUKUKI

Sonoko es la mejor amiga de Ran. Pertenece a una millonaria familia local. Suele irse de viaje para conocer "hombres buenos". A veces lleva a Ran con ella.



HIROSHI AGASA

Un científico agradable y un tanto loco. Vive junto a la casa de Shinichi y conoce su secreto. Piensa de sí mismo que es un genio... aunque sus inventos suelen terminar en desastre. De todas formas, han sido estos mismos inventos los que han salvado a Conan más de una vez.



KAIDOU KID

Un ladrón de guante blanco que siempre aparece en el momento menos esperado. Es uno de los principales rivales de Conan, tiene grandes cualidades y nadie conoce su identidad. En ciertas ocasiones ha enfrentado a Conan por el solo placer del desafío.



HEIJI HATTORI

Es el mejor detective del oeste. Conoce el secreto de Conan y ambos se han encontrado varias veces envueltos en el mismo caso. Heiji tiene la misma capacidad deductiva que Conan.



AI HAIBARA

Tomó la misma droga que transformara a Shinichi en Conan, por lo que ahora es sólo una niña. Si bien mantiene una relación amistosa con Conan, su pasado es un tanto oscuro: perteneció a la mafia.



SUMARIO ANIMATRIX



SAKURA PAG. 50 · ANGELIC LAYER PAG. 12 · UNIVERSO CLAMP PAG. 24 · COWBOY BEBOP PAG. 8 · DETECTIVE CONAN PAG. 60

secciones

EDITORIAL

Nos han visto crecer. Desde que éramos pequeños, han estado allí, mirándonos desde la pantalla. Al principio, bañados en el ancestral blanco y negro. Más decididos después, invitándonos a sus mundos repletos de color. Las caricaturas japonesas, como se las llamaba hace tiempo, hoy con el propio y original nombre de animé, han sido nuestras compañeras por años, capturando nuestra imaginación y haciéndola volar por cielos que se abrían por primera vez ante nuestros ojos.
Hoy el animé no es patrimonio exclusivo de los pequeños. Los adultos tenemos nuestro bien merecido lugar en él.
Y esto es lo más grato de tan noble arte: su versatilidad para captar la esencia del aventurero que duerme tanto en niños como en hombres.
Y es por eso que Animatrix ha nacido. Para brindar un sincero homenaje a ese eterno universo de sorpresas y maravillas, y para que tú puedas sumergirte aún más en él.
Nuestra intención es simple: mostrarte lo que es un presente concreto en su país de origen, su matriz, el Japón.
Animatrix te brinda lo que vendrá. Lo que ha sido gestado en la matriz del propio anime y que será realidad ante nuestros ojos en un tiempo -esperemos- corto.
Te damos la bienvenida a Animatrix.

ANIMATRIX # 1

Director: Marcelo Ciccone
Comercialización: Ricardo Ciccone
Coordinación general: Verónica Coronel
Coordinación: Diego S. García
Redacción: Alejandro Prieto, Gregorio Renzini, Mariano Saieg
Diseño y Maquetación: Esteban Manganello
Colaboradores: Haruki Sesoko, Haruyoshi Sesoko, Emi Sesoko
Corrección: Ximena Pascuti

Animatrix@labreka.com

Representante en España: Dismérica S. A., C/ La Forja N° 29 28850 Torrejón De Ardoz (Madrid)
Distribuidor en España: Coedis S.A., Carretera Nac. II, Km. 602,5 08750 Molins De Rey (Barcelona)
Distribuidor en Argentina: *Capital Federal y Gran Buenos Aires:* Alicia R. Rubbo S.H., Río Cuarto 2628
Interior: Bertran S.A Velez Sarfield 1950 Cap.
Distribuidor en México D. F.: Despacho Everardo Flores Serrato. Serapio Rendón 87 P. B. (06470).
En Interior y Locales Cerrados: Codiplyrsa S. A. de C.V., Serapio Rendón 87 P. A. (06470).
Distribuidor en Chile: Distrisur S.A., Vargas Fontecilla 4137- Quinta Normal. Santiago de Chile.
Distribuidor en Uruguay: Alavista S.A., Avda. Joaquín Suarez 3093 Montevideo - Uruguay

ISSN : 1666-129X - Mayo 2002

Es una producción de La Breka S.R.L.

Depósito legal: M-11096-2002

Impreso en España—Printed in Spain

EN EL PROXIMO NUMERO NO TE PIERDAS:

INUYASHA
FUROR EN JAPON

HELLSING
LA NUEVA SERIE DE TERROR DE ESTUDIO GONZO...

S.CRY.ED
TE DIMOS EL POSTER. PREPARATE PARA UNA NOTA COMPLETA

RAHXEPHON
TODOS SUS PERSONAJES Y UNA LAMINA IMPERDIBLE

